Tot.330

SCE打造第三方联盟，21家厂商加盟

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



乔乔的奇妙冒险

全明星大乱斗

攻略透解

失落的星球 3

雷曼 传奇

魔装机神 Ⅲ 正义的荣耀

告别裸眼3D

揭秘任天堂 2DS

XBOX ONE 发售日正式公布

新版PSV公布！ PSV TV隆重登场

PS4日版发售日确定

特快专递

木偶历险记

暗黑破坏神 Ⅲ

2013.9B 定价：RMB 14.00

ISSN 1008-0600

18>

9 771008 060006

Gamehalo 热血最强 战神 超凡 全程无伤邪道最速

蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱 | COD 黑暗行动 Ⅱ 启示录（DLC）| 死或生 5 终极版

横行霸道 Ⅴ | 口袋妖怪 X · Y | 忍者神龟 脱影而出 | 幽浮 以敌制敌

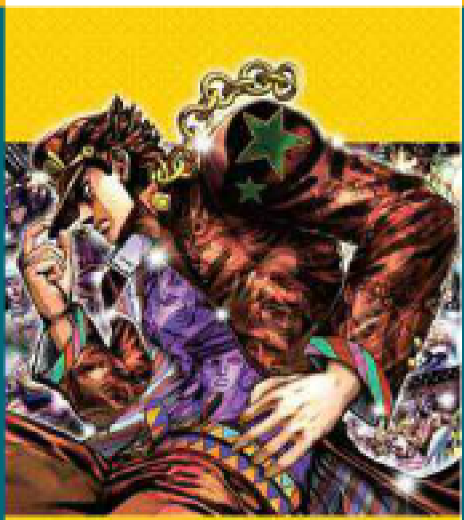
无双大蛇 2 终极版 | 超级机器人大战 OG 无限战斗 | 塞尔达传说 风之杖 HD



Gamehalo高清光盘 ＋ 刺客信条Ⅳ 霸气海报


为了金钱而战！
游走在正义与邪恶间的自由之翼！
战争，是我们的生财之道。
我们是——雇佣兵！
杀戮地带 雇佣兵
Killzone Mercenary
机种：PSV
类型：第一人称射击
发行：SCE
发售日：2013 年 9 月 4 日（繁体中文版）

CONTENTS





P3 焦点

阵容鼎盛，蓄势待发

SCEJA发布会剖析



P12 焦点

告别裸眼3D！

揭秘任天堂2DS！

总第330期

9B

COVER STAFF

封面用图：乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗

封面设计：anubis

©NBGI



本期主打



P54 攻略透解

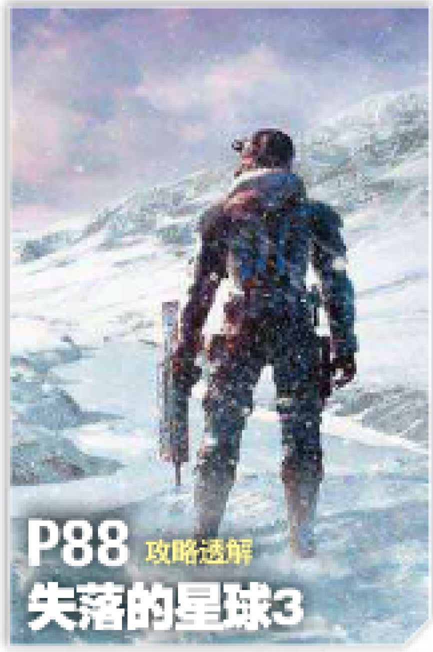
乔乔的奇妙冒险

全明星大乱斗



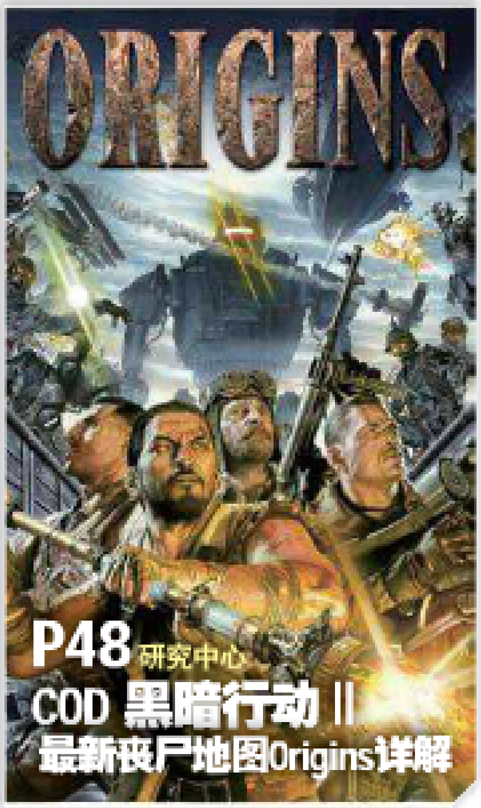
P74 攻略透解

超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀



P88 攻略透解

失落的星球3



P48 研究中心

COD 黑暗行动Ⅱ

最新丧尸地图Origins详解



P64 攻略透解

雷曼 传奇



P20 热点追踪

Xbox One语音控制的完美体验

读编交流

读编往来 110

小编寄语 116

发售表 118

游风艺苑 120

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

本刊电子版可到"读览天下"购买，支持PC、iPad、iPhone、Android 等终端阅读。

ucg.dooland.com

您还可以使用苹果终端的"UCG Worlds"软件，抢先在实体书上市前免费阅读本刊的试读电子版。

收藏者：

收藏日期：

新闻资讯

焦点
- 阵容鼎盛，蓄势待发 3
  - SCEJA 发布会剖析
- 烽火前兆 9
  - PAX Prime 游戏展直击
- 告别裸眼 3D！ 12
  - 揭秘任天堂 2DS！

游戏情报站 14

热点追踪
- Xbox One 语音控制的完美体验 20
- 《无名英雄 再来者》幕后探踪 21
- 幽灵制造者： 22
  - Mark Rubin 谈《COD》
- 澳大利亚启动全国宽带网计划 23

进击最前线 24

黄金眼 30

中文游戏情报局 34

实用技术

特快专递
- 暗黑破坏神Ⅲ 35
- 木偶历险记 38

3DS应援团 40

VITA命 42

360 STYLE 44

PS3 CLUB 46

研究中心
- COD 黑暗行动Ⅱ 48
  - 最新丧尸地图 Origins 详解

攻略透解
- 乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗 54
- 雷曼 传奇 64
- 超级机器人大战 OG 传说 74
  - 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀
- 失落的星球 3 88

游戏文化

一路向西 101

多边共享 102

指尖方圆 104

自由谈 106

游戏姬 108

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因侵受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱 光盘
飞哥与小佛 探索新东西 32
假面骑士 旅行者战记 26
口袋妖怪 X・Y 光盘
闪电十一人 GO 银河 大爆炸 / 超新星 25
星霜的女战士 26
勇气原点 完全版 27

PS3

COD 黑暗行动Ⅱ 32 48 光盘
Wonder Flick 25
暗黑破坏神Ⅲ 30 35
超级机器人大战 OG 无限战斗 光盘
超级机器人大战 OG 传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀 30 74
堕落之王 28
横行霸道Ⅴ 光盘
雷曼 传奇 31 64
木偶历险记 31 38
乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗 30 54 光盘
秋叶原之旅 2 24
忍者神龟 脱影而出 32 光盘
三国志 12 对战版 25
失落的星球 3 31 58
死或生 5 终极版 32 光盘
唐老鸭历险记 重制版 32
偷着瞄 28
无双大蛇 2 终极版 光盘
信长的野望 创造 26
幽浮 以敌制敌 29 光盘
战神 超凡 光盘
战争雷霆 27
真・高达无双 27

PSV

VVVVVV 28
Wonder Flick 25
蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱 光盘
超级机器人大战 OG 无限战斗 24
超级机器人大战 OG 传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀 30 74
雷曼 传奇 64
秋叶原之旅 2 24
三国志 12 对战版 26
杀戮地带 雇佣兵 31
无双大蛇 2 终极版 光盘
真・高达无双 27

Wii

飞哥与小佛 探索新东西 32

Wii U

Wonder Flick 25
飞哥与小佛 探索新东西 32
雷曼 传奇 31 64
塞尔达传说 风之杖 HD 光盘

X360

COD 黑暗行动Ⅱ 32 48 光盘
暗黑破坏神Ⅲ 30 35
堕落之王 28
飞哥与小佛 探索新东西 32
横行霸道Ⅴ 光盘
雷曼 传奇 31 64
忍者神龟 脱影而出 32 光盘
失落的星球 3 31 58
世界巡回扑克赛 大赢家 32
死或生 5 终极版 32 光盘
唐老鸭历险记 重制版 32
幽浮 以敌制敌 29 光盘
战神 超凡 光盘
战争前线 29
重力漫游 29

Xbox One

Wonder Flick 25
堕落之王 28

Gamehalo

本期光盘精选内容







特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看
如需使用PS3等设备观看请将高清文件拷入U盘中使用

游戏试玩
为何这么拉风
《乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗》
游戏详细解说

特别收录
奇葩赛马大赛
神GAME日本赛马世界杯搞怪精选

热血最强
《战神 超凡》
全程无伤邪道最速

新作影像集锦
蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱
COD 黑暗行动Ⅱ 启示录（DLC）
死或生5 终极版
横行霸道Ⅴ
口袋妖怪X・Y
忍者神龟 脱影而出
幽浮 以敌制敌
无双大蛇2 终极版
超级机器人大战OG 无限战斗
塞尔达传说 风之杖 HD

电影前线
乔布斯
地心引力
醉乡民谣
黑金杀机

ENDING SONG
弹丸论破动画版OP







您可以在土豆网观看本期（Tot.330期）光盘的视频内容

链接地址：

http://www.tudou.com/plcover/SbQih5y7qt4/

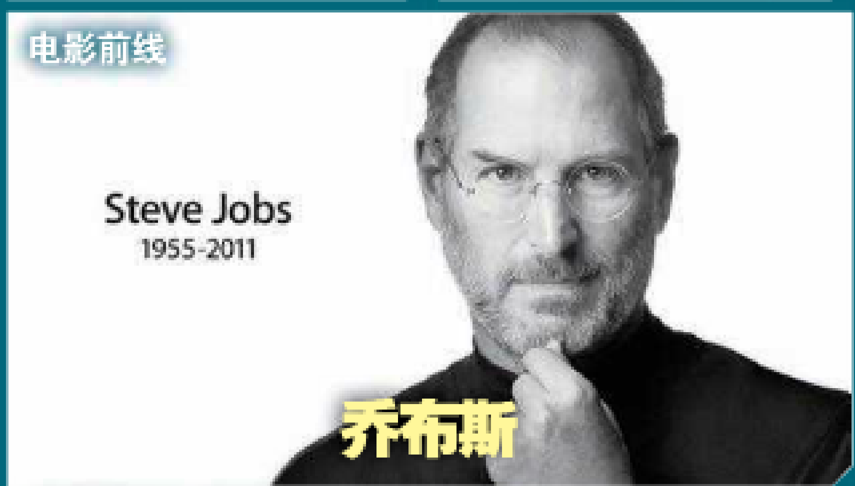
特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① 乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	NBGI ②	格斗 ③
④ PS3 ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル ⑤		⑥ 日版
2013年8月29日 ⑦	本地1－2人、⑧－2人	7600日元 ⑨
无对应周边 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：15岁以上	

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市雁滩庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：黄晓帆

编　　委：冯　健
王牧恩
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2013年9月16日
定　　价：人民币14.00元

阵容鼎盛 蓄势待发

——SCEJA发布会剖析



TGS 开幕在即，在正 PS4 发布期间都没有太大动静的 SCEJA 终于决定在北京时间 2013 年 9 月 9 日下午 2 点召开发布会，也算是了结亚洲地区玩家的一桩心事。在召开之前，网络上对于本次会议的内容丰富程度各有猜测，因为索尼之前在 E3 和 Gamescom 上都频频发力，大部分评论都认为本次发布会的内容精彩度堪忧。但诸位玩家恐怕是太小看家大业大的索尼了，SCEJA 发布会的内容不但丰富，还超乎想象地精彩，不信？和我们一起来看看吧。

文 稀饭 美编 NINA

新版PSV推出！

既出乎所料，又不出所料。这用来形容新版 PSV 的发布应该算是足够贴切了。从时间段和各种途径泄露的消息看来，PSV 推出新版本似乎是板上钉钉的事情。但这台主机目前虽然在日本地区销售情况尚可，全球销售情况并没有达到最理想状态，游戏阵容虽然不能说是贫瘠，也肯定没有达到前辈 PSP 一两年前的盛况。这种时候推出新机型，真的可以对 PSV 的销售产生决定性的影响吗？

不管索尼到底有什么打算，他们最后还是的确公布了新型号的 PSV。



PSV 2000 拥有和 PSV 1000 类似的外形，但在细节上，它带着一点前辈机型 PSP 的特征，因为其中一个最大的改变，就是机身抛弃了 PSV 1000 的那种切开的椭圆形构造，不再是正面一块平板，背面有弧度，而是机身整体就构成了一个橄榄型，只有在屏幕部分和背触板部分呈现出直线条，整个机身其他部分都基本存在着弧线。在没有实机对比的情况下，我们无法确切断定 PSV 2000 和 1000 之间的大小差距，但和 PSP 2000 一样，PSV 2000 也进行了轻量化处理，本体重量为 219 克，而 PSV 1000 则是 260 克（WIFI 版），轻了足足 41 克。与此同时，机身也进行了轻薄化，原本 PSV 1000 的厚度为 18.6 毫米，而 PSV 2000 的厚度为 15 毫米。

除了机身，PSV 2000 的键位形状也发生了一些变化，最明显的变化是 PS Home 建和 Start、Select 建的形状从椭圆形变成了圆形，按键的面积总体来说应该没有变，但更容易按压。机身上的喇叭增加了一个出音孔，其排列方式也从平行线变成了梅花状。功能按键和十字键基本没有变化，但是两个按键所在的位置都加入了球形的凹陷，让玩家的拇指可以沉降得更低，以便更稳固地抓握 PSV。除此之外 PSV 2000 正面还有一个有趣的小细节改动，那就是在 PSV 1000 上位于十字键顶部的 SONY 标志被移动到了屏幕的左上角。

相比起正面，PSV 2000 的背面改动要更少一些，比较引人注目的地方有左右两个椭圆形垫板的尺寸变大，已经有点接近圆形。同时背触板中央加上了 PS 系列的 LOGO。机身的顶部上原本是并列着卡带插口和多用途连接端口，但现在似乎只剩下了卡带插口，不知道是被取消了还是被整合到了卡带插口的封盖里面。根据公布的情报看来，PSV 2000 加入了 Micro USB 连接口，这一端口位于机身的下方，取代了以往的 PSV 专用制式插口。

总体来说，其实 PSV 2000 最大却最不容易察觉的变化应该是屏幕材质的改变，PSV 1000 采用的是 OLED 屏幕，而 PSV 2000 则会采用 LCD 屏幕，前者在技术上更为先进，甚至无需在机身中加入背光灯，不过后者不但价格相对低廉，而且技术更为成熟，能够营造出更鲜艳更亮丽的色彩，所以各位玩家无需担心 PSV 2000 的画面表现会下降。

比起首发时只有一种颜色的 PSV



www.dooland.com



1000，PSV 2000 的颜色选择就要丰富多了，刚推出就有六种颜色可选，除了玩家们熟悉的白色和黑色，还有灰色、黄色、蓝色和粉红。这台主机将会在不久后的 10 月 10 日发售，税后的售价为 19929 日元。另外，任何购买新版 PSV 的用户都可以同时获得三个月免费的 PS+ 会员资格。

随着新版 PSV 的推出，在同一天，64G 容量的记忆卡也会一同发售，含税售价为 10479 日元。原有的所有不同容量 PSV 记忆卡都会在发布会召开的第二天，也就是 9 月 10 日开始全面降价，幅度大约在 30% 左右，各位读者看到这篇文章的时候，降价应该已经开始实行了。

PSV同捆主机

既然公布了新机型，又恰逢年底有几款重要的 PSV 作品发售，索尼自然顺水推舟地推出了限定主机版。目前公布有 PSV 2000 限定主机的作品有三款，分别是《高达破坏者》、《噬神者 2》和《最终幻想 X / X -2 高清重制版》，这些限定主机都会同捆上对应的游戏销售。其中《高达破坏者》与《噬神者 2》都已经确定了发售日期和同捆版售价，前者是在今年 10 月 31 日发售，税后价格 29480 日元，后者会在 11 月 14 日发售，税后价格 25960 日元。《最终幻想 X / X -2 高清重制版》发售日与售价都尚未确定，只是预定在 2013 年发售。







PSV大作纷呈

介绍完了令人振奋的硬件部分，PSV 在软件部分的精彩内容也随之登场。在接下来的时间中，软件阵容偏弱的 PSV 终于等来了自己的游戏狂潮，大量令人期待的新作会在今年和明年陆续登陆这款掌机，加上许多 PS3 和 PS4 平台上的作品也会同时推出 PSV 版，大大地补充了这台新掌机的软件数量。下面先让我们来看看即将登陆 PSV 的两款重要作品。



《灵魂献祭 Delta》







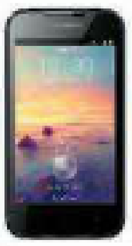
在《灵魂献祭》与 PSV 上大获成功后，制作人稻船敬二很快就带领着 SCE Japan Studio 投入了续作的制作当中，而这款作品就是在这次发布会上华丽现身的《灵魂献祭 Delta》。从预告片中看来，游戏自然还是继承了前作的许多特点，例如造型怪异又充满了背德感的 BOSS 和夸张而华丽的魔法。但在这个基础上，本作还加入了不少新元素，除了常规的新 BOSS 和新魔法，场景的变化也开始丰富起来，不但存在着会坍塌的地面，还有能够攀爬的隆起处，有些场景中甚至会出现天旋地转的情况，看来开发组 SCE Japan Studio 是从自己开发的《重力异想世界》中直接借鉴了不少创意。除了指出本作中会有新的自然力量魔法，并且会提供除了救济和献祭外的新获取强化手段外，本作公布的情报不多，不过已经公开了 2014 年 3 月发售的初步上市日期，同时也确定会在 TGS 展出，各位对本作非常期待的系列玩家到时候记得要多多关注哦。





中国移动M701

- 5.0英寸高清IPS大屏
- MediaTek 四核1.2GHz处理器
- Android4.2智能操作系统
- 800万像素背照式自动对焦摄像头
- 双麦克降噪



中国移动M601

- 4.0英寸WVGA电容屏
- Marvell 双核1.2GHz处理器
- Android4.2智能操作系统
- 4GB ROM+512MB RAM

大品牌　优服务　好网络　全应用

我们投入百分百的热情与智慧，将优质网络、创新设计、多彩应用、贴心服务融于一体，研制出中国移动自主品牌手机，一切只为您——7亿客户中不可或缺的一员，智造更精彩的移动互联生活。中国移动M701、M601，为7亿客户而生，2013 年8月荣耀登场，敬请期待！

各大营业厅有售　登录中国移动手机商城 phone139.com
或中国移动天猫官方旗舰店 10086.tmall.com 在线购买

引领3G生活

www.10086.cn　10086

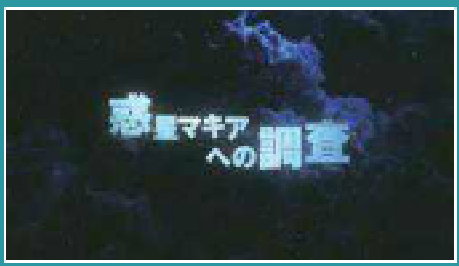
《梦幻之星 新星》

《PSO》的大名各位玩家肯定都有听过，而且目前PSV平台上的最强网游之一恰恰就是这个系列的热门作品《梦幻之星2》。不过这一次世嘉推出的《梦幻之星 新星》在定位上却和《PSO2》并不一样，是一款针对PSV平台上共斗游戏流行趋势而打造的四人合作游戏，而负责协助世嘉打造这款作品的，是创造了“《女神侧身像》系列”和“《星之海洋》系列”的tri-Ace，品质绝对有保证。



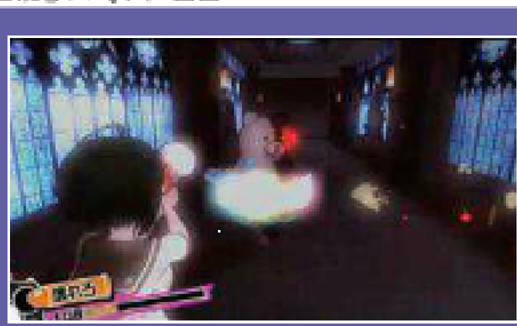
《梦幻之星 新星》使用了与《梦幻之星2》相同的故事背景，不过聚焦于单人故事战役，将会拥有精彩的故事线。玩家将会扮演调查新行星的开拓者，并且在陌生的土地上和危险的怪物交战，其基本的风格仍然类似于把共斗游戏发扬光大的始祖《怪物猎人》。玩家除了能够单独进行离线游戏，也可以通过Ad-hoc模式与其他三位玩家联机，又或者通过在线的方式约上三位好友一起游玩。

目前游戏预定将于2014年发售。





其他游戏作品



除了两款重要的新作，PSV上还会有不少优秀作品登场，其中既有原创作品，例如模式上类似《偶像大师》的《LOVELIVE》，也有经典系列的续作，例如《战国无双4》，甚至还有异色作品那更为异色的外传，例如脱始自“《弹丸论破》系列”的《绝对绝望少女》。除了上述三款作品，还有Tecmo早年的名作《影牢》和乙女向的AVG作品《薄樱鬼SSL》登场，阵容非常强大。







PS4日本发售日确定

说完了PSV的精彩内容，终于轮到今年的主角PS4的消息公布，头个重要的消息就是这台PS系新主机在日本地区的发售日。虽然是索尼的大本营所在地，不过随着近年游戏市场的不断衰落和欧美市场的崛起，日本的确不再是家用机销售的首要市场了，所以日本地区并没有成为PS4的首批发售地区，日版的PS4将会在2014年的2月22日发售，零售价为41979日元（含税），包含了PlayStation Camera的套装则为46179日元（含税）。



PS4日式游戏阵容强作如云

虽然并非PS4首发地区，但作为游戏产业的重要根据地，日本仍然有着众多的游戏开发商，而PS系主机仍然是他们旗下家用机游戏登陆平台的首选，所以PS4的日式游戏阵容非常华丽，其中最重要的两个，当然是会和日版PS4在同一天发售的护航大作，也就是下文要介绍的《真·三国无双7猛将传》和《如龙 维新》。



《真·三国无双7 猛将传》

严格来说，本作在登陆PS4时是作为两部作品一起出现，因为之前PS4平台上并没有《真·三国无双7》，所以本次的PS4版《真·三国无双7 猛将传》也包含有《真·三国无双7》的所有内容。关于《猛将传》本身的内容已经在近期杂志中有详细介绍，这里就不再赘述了。对于尚未有机会在PS3上体验《真·三国无双7》的玩家来说，直接首发日版PS4并购入一张《真·三国无双7 猛将传》直接体验所有新旧内容也是一个不错的选择。

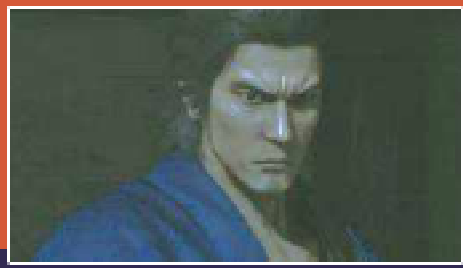


《如龙 维新》





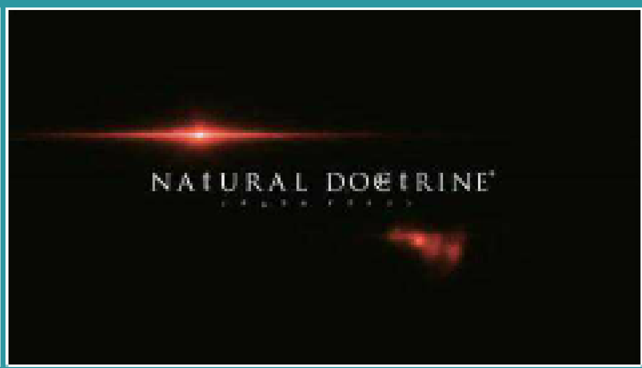
一年一作的《如龙》这次没有延续正传故事，而是像《如龙 见参》一样把时代背景改成了古代，不过这一次玩家身处的会是明治维新时期，体验桐生一马同时扮演坂本龙马和斋藤一这两个在历史上有着重要地位的角色的过程。可以肯定的是，以“《如龙》系列”在日本地区的人气，为 PS4 首发保驾护航是绝对能够进一步增长这台新主机的销量。



其他各式佳作

除了声名在外的两部大作，还有许多优秀的日式作品将会登陆 PS4，其中最引人注目的作品之一自然是鬼才制作人须田刚一的《Lily Bergamo》，这是他旗下的蚱蜢工作室并入社交游戏领头企业 GungHo 后首次与母公司合作开发的作品，有了更充足的资金和预算，本作的素质将有望超越须田以往的作品。角川游戏推出的《Natural Doctrine》概念较为抽象，但传统 SRPG 的设定相信会吸引相当一部分日式游戏玩家。除了这两部话题性比较强的作品，PS4 还会迎来有“夜店大师”之称的《梦幻俱乐部》、游戏性极强的《地球防卫军》、《机动战士高达》新作和《罪恶装备 X SIGN》等众多作品，可谓众星云集。当然别忘了还有动作游戏天尊 Capcom 特地为 PS4 打造的《Deep Down》，这款作品是一款网络游戏，基本的游戏方式有着《黑暗之魂》的影子。







PSVITA TV横空出世

作为发布会的最终登场内容，PSVITA TV 可谓是本次发布会中最惊艳的亮点。这款产品可以被理解为是一个机顶盒，但它同样是 PS 系游戏机家族中的一员，能够直接运行 PSV 游戏，所以它又是一款有着掌机内核的家用机，集合了多种功能，能够一次性满足玩家们多方面的需要。



PSVITA TV数据一览





尺寸：宽 65 毫米 × 长 105 毫米 × 高 13.6 毫米

重量：110 克

插槽：PSV 卡带插槽、记忆卡插槽

端口：USB 2.0 端口、HDMI 端口、网线端口

存储：内置 1GB 闪存

PSVITA TV（以下简称 PSV TV）的本体是一个小巧的白色盒状设备，但两侧有着圆弧造型。机身的正面印有 SONY 标志并装载了运行指示灯，后方从左到右分别是电源开关、记忆卡插槽、USB 2.0 端口、HDMI 端口、网线端口和电源插口。PSV 卡带插槽位于机身的左方，封盖上有着 PSVITA 标志。

根据数据显示，PSV TV 的输出解像度为流行的 720p 和 1080i，似乎并不支持 1080p，对于 PSV 游戏画面输出是完全够用了，但对于传输 PS4 已经达到 1080p 的画面则肯定会存在画质下降的问题，这可能是受限于无线传输的承载能力和 PSV TV 本身的输出能力所致。





PSVITA TV的功能

1.能够连接电视设备的PSV

PSV TV本体是没有任何游戏按键和屏幕的，所以如果玩家想要进行游戏，需要两个设备，第一个是有HDMI输入功能的电视——现今的电视设备基本上都具备这一功能，甚至相当一部分显示器都有，第二个则是需要一个PS3手柄，用于操作。PSV TV的基本游戏功能和一般的PSV基本上是没有分别的，玩家能够正常使用大部分的PSV功能，当然AR这一类需要摄像头的功能是无法再继续使用了。而且因为PS3手柄无法实现触摸和背触功能，PSV TV不支持有这一类操作需要的游戏。关于具体PSV TV支持的游戏，玩家们可以前往PSV官网查看相应的列表，地址如下（http://www.jp.playstation.com/psvitatv/game/psvitalist/），也可以使用右边的二维码链接。



2.重温经典PS平台游戏



除了支持PSV游戏，因为PSV TV能够正常使用下载功能和模拟器功能，所以玩家们也可以游玩大量的PSP游戏和PS1游戏。尤其值得一提的是PS1游戏，因为PSV TV不再有自带按键而是对应连接PS3手柄，而且能够支持最大两个PS3手柄连接，所以PS1游戏可以靠着PSV TV重现双打功能，当然前提是游戏本身对应双打，至于PSV游戏和PSP游戏则不支持这一功能。

3.观看电视节目

这是PSV TV的另一个重要功能，索尼和Tsutaya TV在内的多家网络点播商达成了协议，玩家可以通过PSV TV收看其播放的动画和节目。除此之外，PSV TV继承了一项PS3的功能，那就是能够使用对应的电视遥控器来操作，所以在不玩游戏的时候，玩家们可以直接拿起遥控器控制PSV TV，进行选台和调整音量等操作。

目前和PSV TV达成了播放协议的点播商有索尼自家的Playstation商店和下图的八家，并且在日后还将陆续增多，令使用者们可以收看到更多不同的频道和内容。



除了播放节目，PSV TV还有一些额外的娱乐功能手段，包括阅读电子书、播放音乐、唱卡拉OK、浏览网页、在线通话、收听广播和阅览存放在PSV TV当中的照片，甚至还可以和索尼出品的网络录像与存储装置NASNE进行联动。



4.传输画面

和前三个功能比起来，传输画面功能显得不是特别重要，无非就是通过无线的方式把PS4的游戏画面传输到PSV TV中，再通过HDMI线传输到电视机上。虽然听起来似乎有点多此一举，不过这项功能还有着自己魅力的，例如玩家可以把PSV TV连接在客厅电视上，然后把PS4接上卧室的电视，这样玩家就无需带着PS4四处走，只要卧室中的PS4开着，就可以在客厅游玩，同时因为PSV TV可以链接DUALSHOCK 4手柄的信号，所以也不存在手柄远离PS4就无法工作的问题。

当然了，这一功能在实际应用中是否表现理想还有待进一步证实，例如Wii U有原理较相似的功能，可以把电视画面转移到Wii U平板控制器的屏幕上，但是在房间中可能会因为大门的阻隔而出现信号中断的问题。同时，这种传输可能存在延迟，会不会影响玩家的游戏体验也是需要经过实际运行考验才能够证实。



发售日与售价

PSV TV预定将于今年11月14日发售，售价9954日元（含税）。这个普通零售版当中包含有PSV TV本体和一根HDMI线，面向的是已经购买了PS3或只是看中PSV TV媒体播放功能的玩家。对于那些打算将PSV作为一台家用机使用，又没有购买过PS3的玩家，索尼还将在同一天推出一个超值包，价格为14994日元，里面除了零售版的内容，还会增加一个DUALSHOCK 3手柄和一个8GB的记忆卡，还有为手柄充电的USB线，让任何购买者都可以第一时间获得体验PSV TV完整功能的设备。





结语

随着新版PSV和PSV TV的公布，还有PS4发售日的确定，索尼在TGS上的排兵布阵已经初具规模，各位玩家请期待本月下旬TGS中索尼的精彩表现吧。

烽火前兆
——PAX Prime游戏展直击



Xbox One和PS4首次公开让玩家亲手接触！——光是这个卖点就让本届PAX Prime游戏展拥有了完全不同于以往的魅力。若只论影响力，PAX系列的展会一直都在E3、TGS和Gamescom之下，但在次世代主机登场的今年，任何一场展会都是两台新主机的战场，PAX自然也不例外，让我们来看看这个今年北美最后一场大型游戏展上有什么震撼人心的消息公布。

文 稀饭　美编 小瑟

Xbox One 精彩展示内容一览

早在8月27日，Xbox系列的发言人Larry Hryb就在他的博客Xbox Live's Major Nelson上公布了Xbox One的一系列展出内容。而在PAX当天，微软也按照承诺地为玩家们带来了这些精彩的内容。

《杀手学堂》

Xbox One独占的这款格斗佳作带着经典的角色，被强化过的格斗系统和次世代级别的画面隆重登场，吸引了不少格斗爱好者的注意力。这款游戏在E3上展出时演示了Jago和Thunder两个角色，在本次PAX的DEMO中，这两位角色同样有登场，同时还增添了第三位角色，那就是Glacius，一个由水和冰构成的外星生物。



在PAX现场，本作设置了公开的试玩表演，虽然这是一款美式的格斗游戏，但是其风格中包含了许多日式格斗游戏中的流行元素，例如防御槽、分成两条的必杀槽和会消耗一定量必杀槽来强化必杀技的EX攻击等等。在日厂目前还尚未发表更多次世代主机格斗游戏的情况下，这款作品会很好地满足玩家们对于Xbox One主机上格斗游戏的需求。

《战地4》



在这次PAX展上，只有Xbox One有《战地4》的网战试玩，而且还是惊人的64人网络对战，除了一般的士兵对战，战场中还有数量惊人的载具，这将是家用机玩家第一次体验惊人的64人规模对战，并且战斗全程将会维持在60帧的流畅速度运行。

《崛起 罗马之子》

这款在Xbox One独占游戏中显得最有卖相的动作游戏在E3时以新面貌登场，技惊四座，并展示了非常有冲击力的单人战役内容。而本次在PAX上，本作专注于展示合作游戏的部分。游戏中有一个角斗士模式(Gladiator mode)，在这个模式中，玩家将扮演角斗士，和同伴一起迎接决斗场中的繁复多变的挑战。根据实际演示的内容看来，除了向玩家展示两位角斗士如何合力御敌外，本作还出现了一些新元素，例如简化了处决QTE的步骤，但目前不清楚这一设定是否仅仅是针对角斗士模式。



《极限竞速5》



这款将会是次世代主机上目前画面表现最强的赛车游戏会和E3上一样提供游戏试玩，这一次，玩家将会亲手操纵McLaren P1赛车，驰骋在系列粉丝们最喜欢的拉古纳塞卡赛道上，体验一下这款游戏强大的画面表现和极为真实的物理引擎。

其他活动

除了这些重要的作品，当天微软也提供了其他许多有趣的活动，例如《Kinect运动大会 强手如云》的现场DEMO和《丧尸围城3》的DEMO演示，除此之外，免费游戏《火花计划》和《神鬼寓言 周年纪念版》也有出展。最后，作为热门盛事的《光环4》全球冠军赛也在PAX现场举行，场面非常壮观。



PS4 精彩展示内容一览

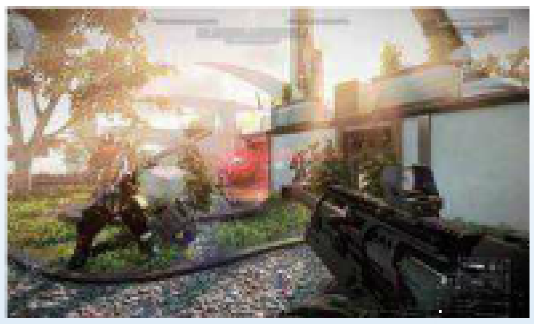
既然微软有携带精彩的游戏出展，索尼这边自然也是不遑多样，而且和微软比起来，索尼需要兼顾的内容要更多一些，除了当之无愧的重点关注对象 PS4，也有不少 PS3 和 PSV 上的精彩内容，尤其是 PSV 携带着大量的独立游戏登场，整体的游戏数量甚至是三台 PS 系游戏机之冠。



PS4展出作品

在展出阵容中，独占游戏最引人注目的自然是四款 PS4 招牌作品，包括两个老系列新作《杀戮地带 暗影坠落》和《无名英雄 再来者》和两个原创新作《驾驶俱乐部》和《克耐克》，紧随其后的则是一系列的独立游戏。

其中《杀戮地带 暗影坠落》提供了相当有趣的网战试玩，本作早在今年 2 月份首次亮相于 PS4 发布会后不久便宣布单机战役已经全部制作完成，而在 E3 时玩家们也的确体验到了一部分精彩的战役内容，证明制作组所言非虚。显然，在之后的这段时间里，制作组一直致力于完成本作的网战部分，而在 PAX 的内容展示则证明了本作的开发进度有多么理想。



PS3展出作品

作为三台 PS 系游戏机中惟一处于完全成熟期的主机，PS3 展出的游戏基本都是大作，不过第三方作品并不多，只有《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》和《暗黑破坏神 Ⅲ》，而第一方大作则非常引人注目，包括《GT 赛车 6》，《超凡 双生》，《木偶人》和《瑞奇与叮当 传送》，还有清新的小品《雨》。这一批作品中除了《瑞奇与叮当 传送》外基本都在 E3 上展示过，本次在 PAX 展出的内容也依旧精彩，至于算是这批作品里最新的《瑞奇与叮当 传送》在展会也提供了关卡试玩，展示了一些非常有趣的特点，例如本作的场景会非常黑暗，制作组正在试图挑战游戏中的新基调，营造出不同于以往的游戏氛围。关卡中的一些谜题也迎合了本作的副标题，让瑞奇可以通过光束转移到靠寻常的跳跃到达不了的地方。



PSV展出作品

在展出游戏的数量上，PSV 是三台游戏机之最，不过令人遗憾的是，当中大部分是独立游戏，虽然都是非常精彩有趣的作品，却缺乏足够高的认知度和强大的号召力。但令人高兴的是本次展出的内容中还包括了即将要发售的 PSV 独占射击游戏大作《杀戮地带 雇佣兵》，这款作品在展会结束两天后便已上市，媒体评分颇高，配合最近欧美地区的 PSV 降价举措，进一步刺激了这台掌机的销售量。



在未发售的作品中，《撕纸小邮差》和《蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱》都有着不错的素质，前者的创意非常有趣，而且能够大量活用 PSV 的触摸屏功能，而后者则把"《阿克汉姆》系列"的魅力成功复制到了 PSV 平台上，相信在年底发售时会进一步帮助 PSV 在欧美地区创造更好的销售成绩。

"洛克人"的回归



哪怕是在稻船敬二已经离开 Capcom 许久的今天，只要提起《洛克人》这个品牌，我们就会想起这位像是打工族大叔般地朴实，却有着惊人才华的制作人。而令人沮丧的是，离开了稻船敬二，《洛克人》早已不复往日辉煌，原本计划登陆 3DS 平台的《洛克人 DASH》新作也胎死腹中，整个系列的最新作品是一款社交游戏，不可谓不颓唐。

在整个游戏界，渴望玩上像元祖《洛克人》那样的硬派横版射击游戏的玩家仍然不在少数，而稻船敬二自己似乎也有在这一类型上再度挑战的想法，但《洛克人》版权却不在他手上。于是，《神威 9 号》（Mighty Number 9）项目就此登上了 Kickstarter 募款平台，并且成为了本届 PAX 最受关注的内容之一，而制作人稻船敬二的名气为这个项目征集到了非常不错的金额。

按照项目承诺，在募款金额达到规定的数额时，制作人们还会追加新的内容，该项目的基本募款金额是 90 万美元，之后在突破 120 万美元时将会追加两个关卡，突破 135 万，则会登陆 Mac/Linus 平台，突破 150 万，则会增加二周目高难度游戏设定和高速模式，突破 175 万会追加幕后制作花絮视频。对于家用机玩家来说，倒数第二个目标最为重要，那就是本作只要募款数额达到 220 万，就会登陆 PS3/X360 和 Wii U 平台。目前游戏的募款金额在笔者写下这篇文字时已经达到了 184 万，离募款结束还有 23 天，看来要突破 220 万只是时间问题。同时募款目标的最后还有一个"？"项目，不知道是为了吸引玩家们继续投入款项而设还是真的有什么隐藏内容尚未公开。

说回游戏本身，《神威 9 号》和大量登陆 Kickstarter 平台的古典类型游戏一样，都可以被认为是某款古典游戏的精神续作，而本作延续的对象自然就是元祖《洛克人》，这一点玩家们恐怕都在标题风格和人设中看出来了，而实际上本作的故事也和《洛克人》非常像。

《神威 9 号》的主角是一个名为贝克（Beck）的机器人，他是一个强大的战斗机器人系列"神威"（Mighty Number）的第九号产品，而因为恶性病毒的入侵，在他之前被制作出来的 8 个机器人都变成了对抗人类的邪恶机器人，作为惟一没有受到影响的战斗机器人，贝克需要挺身而出，击败 8 个强大的对手，拯救人类。这个故事的既视感之重已经到了让人无法直视的地步，不过在游戏的宣传影像中，我们还是能够发现稻船敬二在游戏的系统上加入了一些新的元素和新的想法，所以本作的游戏素质也值得期待。目前本作预定推出的时间是 2015 年，各位想要玩上《洛克人》精神续作的玩家还需要耐心等待一下。

为了进一步增加募款的数额和提高本作的关注度，稻船敬二本人也亲自出席了本届 PAX Prime，还得到了许多热情玩家的祝福，并留下了不少合照。



PAX新消息汇总

Oculus Rift高清版

在最近一直非常受关注的游戏专用头戴显示器Oculus Rift在PAX上又有新动作，那就是推出了全高清的1080p版本。不过虽然他们演示了这个版本，但还不打算立刻投放市场（目前的开发者版本Oculus Rift仅为720p），但希望在最终的零售版中能够将显示器的清晰度规格提升至1080p。

《最后生还者》制作实录

虽然游戏已经发售，但《最后生还者》还是作为受关注的热门游戏参加了PAX展，并发布了一些有趣的制作实录，包括游戏的多个尚未被采用的结局，其中就有之前我们曾经在情报站中透露过的，苔丝成为大反派的版本。同时还有游戏的动作捕捉实录和一个为本作提供了灵感的电影作品的庞大列表等等。



PAX 10 2013公布

每年举办PAX的50家企业都会联手评选出10款最佳的独立游戏，今年也不例外，虽然这些游戏对于家用机玩家们来说都很陌生，但他们的娱乐性和创意一点都不输于被玩家们交口称赞的大作。它们分别是《Avalanche 2: Super Avalanche》（PC）、《BADLAND》（iOS）、《Escape Goat 2》（PC）、《Gunpoint》（PC）、《Lovers in a Dangerous Spacetime》（PC, Mac）、《Owlboy》（PC）、《Ridiculous Fishing》（iOS）、Rogue Legacy（PC）、《Sokobond》（PC, Mac, Linux）、《Towerfall》（PC, Ouya）。



■《BADLAND》实际游戏画面。

2DS上手体验

这款目前仅在欧美地区推出的特殊版本3DS公布得非常突然，但显然北美任天堂还是有着详细计划的，所以玩家们在这台机器公布不久后立刻就在PAX游戏展上能够亲眼见到并尝试一下这台新款主机。

刚刚公布的时候，2DS的造型就引来了不少争议，不过其实在现场的试玩中看来，这款3DS新型号还是有着一些很独特的工业设计，例如机身其实并非是一块直板，而是上厚下薄，整个机子的上平面呈斜坡状。因为没有了折叠功能，所以原本位于折叠位置处的L键和R键被挪到了机子的正上方，并且加入了圆弧设计，让玩家可以在机身侧面就按压到两个键，无需将食指扣到机身顶部。

因为同样的原因，2DS的滑杆和主要功能按键被移到了中央偏上的位置，玩家会需要捏住机身的中上部位，食指放在机身两侧，然后用其他手指撑住机身下方来持握，整体来说施力的合理度比3DS要更好，但是因为手部离下屏更远，玩家在需要触摸操作时反应速度可能会稍慢一些。

总体而言，这款新型号的3DS在手感上会异于以往的机型，但舒适感上面能否胜过一筹，还需要各位玩家亲自拿在手上试一试才能够有定论。



《DiveKick》登陆PS4

异色的格斗游戏《DiveKick》在PAX上展出了PS3版本，同时也宣布将会登陆PS4平台，详细的情报请看本期“进击最前线”。

现场Cosplay精选

和E3不太一样的是，PAX游戏展毕竟是对一般观众开放的，所以Cosplay活动也比较热闹，现场有不少优秀的Coser登场，Cosplay的对象也是五花八门，我们精选了几个优秀的Cosplay让各位读者欣赏，大家都看出他们Cos的是那些角色吗？















文 星夜 美编 anubis

告别裸眼3D！揭秘任天堂2DS！

8月29日，任天堂公布了一则令人误以为是愚人节到来的新闻——新掌机2DS将于10月12日开始上市！这是3DS的全新型号，取消了裸眼3D屏幕，不再采用翻盖式设计，其造型几乎遭到了全球媒体与玩家一面倒的负面评价。



隆重欢迎任天堂掌机家族新成员

Nintendo 2DS

美版发售日：2013年10月12日
可选颜色：红色 / 蓝色
美版定价：129.99美元

2DS主机特点

机身尺寸：12.7cm × 14.4cm × 2.03cm
重量：260克（比3DS重25克）

★上屏幕取消裸眼3D显示功能
★机身采用楔形设计，无法折叠
★机身背面的两个摄像头仍然可以拍摄3D图像（将图像传输给3DS才能显示出3D效果）
★内置扬声器从立体声改为单声道
★电池续航时间为3.5～5.5小时（比3DS长半小时）
★附带4GB存储卡
★触控笔尺寸与3DS XL相同
★内置软件与原版3DS相同
★屏幕尺寸与原版3DS相同（3.53英寸×3.02英寸）
★兼容所有3DS游戏以及2000多款NDS游戏



▲2DS背部的两个摄像头仍然可以拍摄3D图像。



◀由于按键与屏幕都暴露在外，任天堂将为2DS推出专用收纳包。

2DS面向低龄玩家

任天堂推出取消裸眼3D功能的2DS，事实上相当于承认了裸眼3D并不是一个很好的卖点。在此之前，任天堂的各种广告宣传中已经不怎么强调裸眼3D功能。至今仍有一些社会组织质疑3DS有伤儿童视力。定价低廉、取消3D的2DS，显然是为了更好的吸引低龄玩家。而且2DS的发售日是《口袋妖怪 X・Y》同日，该作的玩家群体以低龄为主。对此，雷吉说："2DS让我们能够更亲近五六岁的年龄层，但是对于《口袋妖怪》的年龄层，我们都知道它适合6到66岁的人群。"

不过令人感到疑惑的是，2DS目前并没有公布在日本市场投放的计划，看来除了面向低龄玩家这个特点外，任天堂也有考虑过不同市场的接受能力，而因为任天堂的锁区政策，想要用2DS来玩日版游戏的玩家恐怕要再耐心等待日版2DS的公布了。





双屏合一降低成本

任天堂特地将2DS的发售时间定在10月12日，即美版《口袋妖怪 X・Y》的发售日。希望通过软硬件的强力组合，为年末商战开个好头。2DS的售价比3DS便宜40美元，比3DS XL便宜70美元。美国任天堂总裁雷吉表示："这是一台入门级的掌机。我们预计消费者会和使用3DS一样使用2DS。对于有两个孩子的四口之家，今年假期，他们不用再为哪个花169.99美元哪个花199.99美元而苦恼，你们可以买更便宜的2DS。"

2DS之所以采用这种设计方案，主要是为了降低成本。取消裸眼3D显示节省了一定的成本，然后取消折叠功能也让整个掌机的制作工艺简单化，进一步降低了成本和制作难度，不过却还是保留了两个屏幕，从而确保与3DS游戏的互相兼容。

雷吉也向媒体确认，2DS这样的设计确实是为了降低成本："这台机器让我们能够降低零售价的同时，仍然能为公司带来一些利润。"

在2DS发布后，相当一部分游戏门户网站转载北美任天堂副总裁Scott Moffitt的讲话，根据他的描述，2DS看似有两块屏幕，实际上只有一块，且为触摸屏，上屏只是用塑料板阻隔，以消除触摸屏功能，保持和3DS的功能一致。但是因为2DS的上屏和下屏分辨率并不一致，许多业内人士指出这一说法并不符合技术原理，所以目前这一说法是否真的有事实依据还需要留待进一步考证。

Wii U豪华版降价50美元

在公开2DS的同时，任天堂也公布了Wii U的利好消息。从9月20日起，Wii U豪华版的售价将会下调50美元，新的建议零售价为299.99美元。299.99美元的豪华版Wii U分为两种，一种与之前销售的一样，附带的游戏是《任天堂乐园》。而另外一种将会附带《塞尔达传说 风之杖HD》的数字版下载码。该版本Wii U的平板手柄将会有《塞尔达》主题的特殊金色图案。此外还附赠数字版"海拉尔历史集"的数字版下载码，该电子书包含"《塞尔达传说》系列"的历史年表、背景故事以及设定图。

《塞尔达传说 风之杖HD》的数字版将于9月20日发售，零售版将于10月4日发售，采用独特的烫金包装，零售价为49.99美元。

雷吉承认，Wii U的销售速度确实不及Wii。目前Wii U在美国的累计销量为150万台，而Wii同期销量已超过300万。不过雷吉表示年末Wii U将会有强大的游戏阵容上市，届时其销量将大幅提升。



游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

本期大事记 DIGEST

08.29 任天堂公开了取消裸眼3D功能、无法折叠的2DS掌机，售价仅129美元。

08.30 SCE宣布日本地区的PS Home从9月开始停止更新。

08.31 SCE宣布内部“第三方开发部”，已争取到21家第三方为其开发独占内容。

09.03 微软在花旗全球技术大会上宣布，Xbox One的CPU频率已从1.6GHz提高到1.75GHz。

09.05 微软宣布Xbox One将于11月22日全球首发，部分主机已运往商店。

09.07 Konami宣布成立Kojima Productions洛杉矶工作室。

09.08 任天堂宣布与Capcom合作，为《怪物猎人4》提供马里奥兄弟及林克的相关内容。

09.09 SCE于日本召开PS4发布会，公开多款面向日本的PS4大作和新型PSV。

Xbox One发售日确定为11月22日

8月末零售巨头沃尔玛泄露出来的内部邮件显示，Xbox One的发售时间可能是11月8日，也就是在PS4之前。沃尔玛的内部邮件中还列出了计划举办午夜售卖会的分店名单。业内普遍猜测微软一直没有公布Xbox One的发售日，就是要在PS4发售日公布之后，指定一个更早的发售时间以抢占先机。

9月5日，微软正式公布了Xbox One的发售时间——2013年11月22日发售，也就是X360发售8周年之时。如此一来，Xbox One的发售时间就比PS4晚了一个星期，占据先机的反而是PS4。

Xbox One总共有23款首发游戏，除了之前公布的欧版“首日版”赠送《FIFA 14》之外，此次微软也公布了另外一款“首日版”，赠送的游戏是《极限竞速5》。目前部分“首日版”主机已经从工厂运往零售店。



▲微软的Major Nelson发布的图片中，首批Xbox One已运往零售店。



▲附带《极限竞速5》的首日版主机。

索尼秘密研发PS4头戴式3D显示器

据欧洲媒体报道，索尼即将全面进军虚拟现实领域，为PS4开发一款配套的头戴式立体显示器，预定于2014年发布。

最近头戴式显示器Oculus Rift VR成为业界热议的话题，而索尼在此领域已研究多年。根据多个渠道的消息，索尼的头戴式显示器与Oculus相似，内部已经将其与PS4的《驾驶俱乐部》配合使用，玩家戴上显示器之后，可以环顾驾驶舱四周，实现极强的临场感。

《驾驶俱乐部》的开发团队Evolution工作室是SCE全球工作室立体3D团队的一员，从2008年就开始从事立体3D游戏的开发。而索尼方面的HMZ-T2头戴式显示器目前售价为1000英镑，但是在游戏方面的效果不如Oculus Rift。索尼希望其新一代头戴式显示器能超越对手。

索尼的HMZ-T3/ HMZ-T3W型号头戴式立体显示器预定于11月中旬在日本上市，定价为8万/10万日元。该款产品仍然是720p解析度，显示效果相当于在20米距离观看750寸电影大屏幕，类似于电影院的中间座位欣赏3D电影的效果。与上代产品相比，HMZ-T3降低了延迟时间，重量也减轻20%。特别为游戏准备的“游戏”显示模式设置了“清澈黑调整”功能，可以根据不同类型的游戏画面改善画面暗部的可视性。“T3W”是无线型号，可无线接收HDMI信号，实现完全无线的使用体验，不过电池续航时间将会从7小时缩短到3小时。

至于SCE方面研发的头戴式显示器并非HMZ系列，而是为游戏应用度身定制的产品。





业界声音

我们发现越来越多的在线体验已经成为所有游戏不可或缺的一部分，EA将不再推出单机游戏。



EA首席运营官彼得·摩尔日前宣布，今后EA所有游戏都将有网络模式。他还表示EA的所有主要游戏系列都会引入免费游戏的商业模式。

新闻短波 INFO

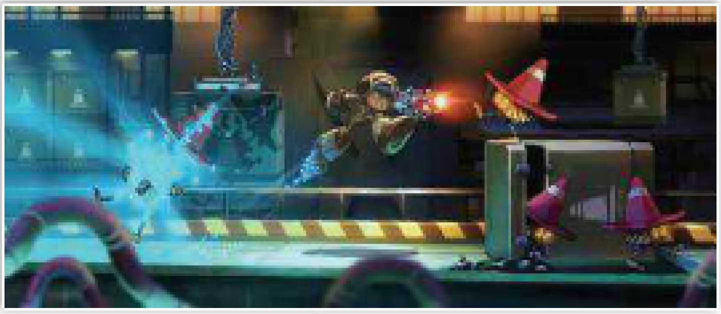
Criterion退出《极品飞车》

EA的“《极品飞车》系列”数次易主之后，如今将未来所有作品的开发权交给了瑞典的Ghost Games，Criterion工作室将逐步退出该系列。Criterion创意总监Alex Ward透露，他们的下一款游戏可能不再是赛车游戏。

稻船敬二打造《洛克人》精神续作

“洛克人之父”稻船敬二离开Capcom后，参与了不少新作项目，但大多未能引起玩家的兴趣。现在他终于要响应玩家的要求，开发一款真正适合他的游戏——一款与《洛克人》十分相似的游戏。

稻船敬二成立的Comcept公司已经通过Kickstarter网络融资平台启动《神威9号》(Mighty No. 9)游戏开发项目，对此项目感兴趣的玩家可以通



过Kickstarter向Comcept投资，只要稻船敬二筹集到90万美元，该项目就会正式成立并投入制作。短短3日之内，玩家的投资额已经超过90万美元。也就是说《神威9号》即将正式投入制作。

根据Kickstarter相关页面上的介绍，《神威9号》将凝聚8/16位机时代平台动作游戏的精华，同时使用现代高清技术，有全新的机体设计，还会有玩家参与制作。

在游戏中，玩家扮演Beck，它是一系列高性能机器人产品中的第9号，也是唯一一个没有被“神秘计算机病毒”感染的机器人，其他机器人因为受感染已经狂暴化。本作的玩法与《洛克人》类似，共有9个关卡。目前本作的目标平台是PC，可以使用手柄操作。计划在Steam平台发行，预定于2015年春季发售，今后也计划推出家用机版。

Xbox One已量产，CPU频率提升

9月3日，在花旗全球技术大会上发表演讲时，Xbox首席市场官Yusef Mehdi透露，Xbox One目前已进入全面量产阶段，2013年11月首发的目标将会顺利实现。

更令人关注的是，微软已经悄然提高了Xbox One的规格。上个月已经有可靠消息指出Xbox One的GPU频率有所提升，此次Mehdi确认已经将Xbox One的CPU频率从1.6GHz提高到1.75GHz。Mehdi说：“这将会是我们有史以来最大规模的首发，首批出货量之大将史无前例。”

另外，Yusef Mehdi确认，Xbox One不会亏本卖，按照目前的价格销售会有一些薄利。此外，虽然目前微软的重点已经转移到Xbox One，但对X360仍将持续提供大作支持，未来3年内会有超过100款X360游戏发售。他说：“X360发售至今已有七八年时间，而且还会再坚持三年。现在它的利润之丰厚令人难以置信。”



《极限竞速5》全面运用云技术

对于次世代主机来说，云技术将不再是华而不实的噱头，越来越多的Xbox One游戏采用云技术提升游戏体验。最近微软旗下Turn 10工作室创意总监Dan Greenawalt详细介绍了《极限竞速5》中云技术的运用。

首先是《极限竞速5》中AI的处理将放在云端进行。这会使得游戏过程中的AI车手们更像真人，你会感觉自己是与线上的其他玩家比赛，而不是电脑控制的AI车手。开发团队也会通过云端动态加入新挑战、新成就。此外也将准备专用服务器，大大加快比赛配对，降低延迟。



微软错失《暴雨》

Quantic Dream创始人David Cage最近在英国的一个会议中透露，在《暴雨》成为PS3独占游戏之前，他们其实曾经是先找到微软，但是游戏中围绕绑架儿童的故事把微软“吓坏了”，Cage说：“他们不想出丑闻。”于是微软就这样错过了这个最终摔走无数大奖的游戏。

黑帮参与制作《GTA V》

据《GTA V》制作人Lazlow Jones透露，为了确保游戏的真实性，游戏中的很多黑帮人员都是由真实黑帮成员配音并演出的，其中还有一个是从牢里刚刚放出来的。他说：“我们可不想要哪个洛杉矶演员，去学校里学了几堂课，就敢演绎黑帮硬汉。没什么比那更糟糕的了。”



新闻短波

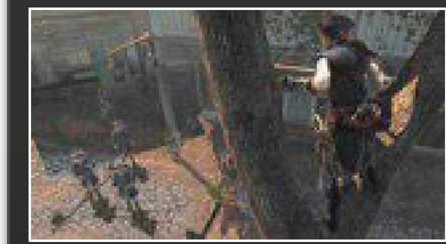
INFO

TGS刷新纪录

CESA宣布，今年的东京游戏展规模将创造新纪录，参展商数量已经达到了342家，其中有189家日本公司和153家外国公司。

《刺客信条Ⅲ 解放》高清化

育碧宣布推出《刺客信条Ⅲ 解放 高清版》，将作为下载游戏登陆PSN和XBLA。



《王国之心Ⅲ》将在TGS展出

Square Enix最近公布了今年东京游戏展的参展游戏名单，其中赫然出现了《最终幻想XV》和《王国之心Ⅲ》的名字，这两款游戏的对应平台都是PS4/Xbox One，虽然试玩展出的几率不大，但可能会有新影像公开。

《101勇士》销量惨淡

被任天堂报以厚望的白金工作室新作《101勇士》在日本发售后销量不佳，首周销量仅5258套，未能进入当周销量榜TOP20。

《超凡 双生》DEMO发布日

SCE宣布将于10月1日在美国发布《超凡 双生》的试玩版，其中收录了两个章节。第一个章节是在游戏初期，另一个章节则是发生在游戏后期。

Gearbox次世代新作

近日举办的PAX Prime展会期间，Gearbox Software首席执行官Randy Pitchford透露其正在开发两款次世代新作，而且将会是两个新系列。

X1可连接8个手柄

最近更新的Xbox官网产品页面中确认，Xbox One可同时无线连接8个手柄，有效距离为30英尺(约9.14米)之内。

《Warface》登陆X360

Crytek宣布，免费射击游戏《Warface》将会推出X360版，预定于2014年初发售。玩家需要有Xbox LIVE金会员资格才能免费游玩本作。

《黑道圣徒Ⅳ》破百万

Deep Silver宣布，《黑道圣徒Ⅳ》发售首周销量已突破100万套，其中PC版的销量是前作同期的三倍。

《丧尸围城3》多结局

Capcom温哥华工作室《丧尸围城3》的制作人Mike Jones透露，本作将会有6到10个结局，游戏中会有许多剧情分支，导致游戏走向产生极大的变化。

马里奥兄弟、林克乱入《怪物猎人4》





任天堂于9月8日召开了围绕《怪物猎人4》的网络发布会，其中公布了本作与任天堂招牌角色联动的新要素。本作中将会有猎人猫使用的马里奥兄弟服装，玩家可以在日本地区的711便利店下载这些特殊内容，让猎人猫化身为马里奥和路易。游戏中为此准备了一个特殊任务：在该任务中桃毛兽吃了蘑菇后，会像马里奥一样长大。

此外，本作也会与《塞尔达传说》联动，推出林克主题的猎人服装以及相关装备，将在游戏发售后通过DLC的方式提供。

Konami洛杉矶工作室开张

Konami于9月7日宣布其Kojima Productions的洛杉矶游戏工作室正式开张，该工作室将参与开发Konami的众多大作，包括《MGS》系列"。小岛秀夫表示，之所以在洛杉矶成立工作室，是因为那里拥有最顶尖的影视与游戏人才，相关资源也非常丰富。





对于PS4和Xbox One的首发游戏阵容，我只能说一句"呵呵"。



美国任天堂总裁雷吉日前表示，对于的游戏阵容太弱，跟Wii U的各种《塞尔达》、《马里奥》、《大金刚》新作相比不值一提。

业界声音

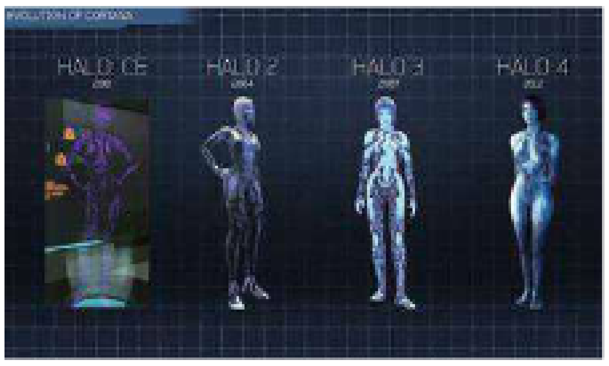
PS Home寿终正寝

曾被索尼寄予厚望的PlayStation Home服务，在经过了几年的惨淡经营之后，于8月30日宣布从9月开始停止在日本地区的新内容更新，2014年3月之后停止亚洲地区的新内容更新。这意味着亚洲地区即将放弃PS Home业务。不过美国与欧洲的PS Home仍将保持每周推出新内容。

X1暂不支持外接硬盘

最近在PAX Prime展会期间，微软的Major Nelson透露，Xbox One发售初期将不支持外接存储设备，不过未来会通过固件更新让玩家能够使用存放在外接装置的数据。另外，SCE全球工作室总裁吉田修平已经确认PS4不能将游戏安装在外接硬盘上。

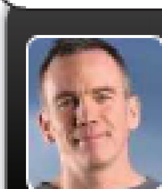
《MGSV》人设惹争议



不久前小岛秀夫在推特上放出了《潜龙谍影V 幻痛》中女角色Quiet的性格角色建模，系列死忠和男性玩家自然一片叫好，但立刻就有女业内人士作出谴责，那就是目前负责"《光环》系列"的343工作室的设计师David Ellis，她在推特上直指这一角色的设定过于暴露，令人感到恶心。

小岛秀夫随后在推特上作出回应，称Quiet的装扮虽然性感，但并非是毫无逻辑的暴露穿着，并认为谴责者在了解背后的故事时会为自己的言行感到惭愧。同时也有玩家在推特上指出，《光环4》中的科塔娜造型也很性感，David Ellis的说法有双重标准之嫌。

我们希望大家将《宿命》的世界与《指环王》、《哈利·波特》或者《星球大战》相提并论。我们相信《宿命》将会做到《光环》都从未做到的程度。



Bungie首席运营官Pete Parsons日前表示，《宿命》将会是世界一流的娱乐品牌，有信心超越《光环》。

业界声音

跟之前相比，现在日本游戏业变得更糟糕了，这真令人羞愧。



几年前稻船敬二曾不断抨击"日本游戏产业已经没救了"，最近被问到同一个话题时，稻船敬二表示现在日本的处境更糟。不过他表示日本的独立开发者们也有一些新的机会，比如网络融资平台Kickstarter。

业界声音

任天堂将推出"口袋妖怪银行"

任天堂近日举办了围绕《口袋妖怪X·Y》的网络直面会，宣布将为本作配合推出名为"口袋妖怪银行"的应用，预定12月25日开放下载，一年收费500日元。下载该应用可以免费获得其附属应用"口袋妖怪移动器"。

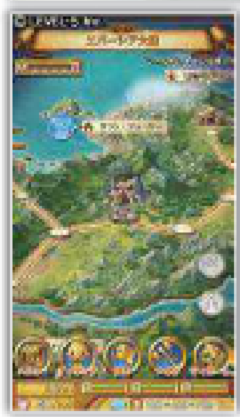
"口袋妖怪银行"可以将口袋妖怪上传到云端存放，最多可以上传3000只。通过其便利的搜索功能，可以方便的找到需要的口袋妖怪。而通过"口袋妖怪移动器"，可以将NDS上的"《口袋妖怪 黑·白》系列"的口袋妖怪上传到"口袋妖怪银行"，从而在《口袋妖怪X·Y》中使用。

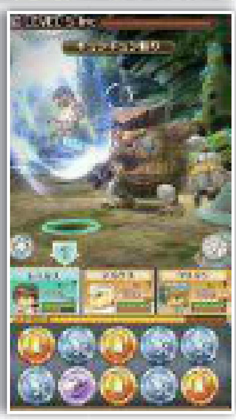












Level-5公开全机种制霸RPG新作

一直将重心放在任天堂掌机上的Level-5，终于决定全面进入手游市场。近日Level-5召开新闻发布会，公布了一款重点打造的RPG新品牌。该作名为《WonderFlick》，将以iOS/Android为主力平台，此外也将推出PS3/PS4/PSV/Xbox One/Wii U版，总共对应七大平台。令人意外的是没有NDS和3DS版。

《WonderFlick》是一款传统幻想RPG，有丰富的订制要素，玩家可以打造出充满个性的主角。在地图上探索并遭遇敌人之后，需要根据画面下方的宝珠，通过不同的组合放出不同的招式。本作将会是一款免费游戏，通过道具收费。iOS/Android版将于11月开始运营，其他家用机版本将于2014年开始推出。本作将支持"Uniplay"功能，各平台版本可共用游戏存档。另外，Level-5还将与集英社旗下的JUMP系列漫画合作，游戏中的世界地图将会出现JUMP系列杂志的招牌角色"海盗船长"。

《真·高达无双》年末登陆PS3/PSV

NBGI宣布，将于12月19日在PS3和PSV上推出《真・高达无双》，定价分别为7980日元和6980日元。本作将会回归初代的写实画面风格，内容将大幅扩充。"官方模式"将在本作中回归，此外也有"终极模式"为各角色准备了原创故事。本作收录的可操作机体达到了100多台。







SCE打造第三方联盟，21家厂商加盟



SCE美国分公司的Gio Corsi日前宣布，将在公司内部成立一个新组织，叫做"第三方开发部"。该部门的工作就是为PS系主机争取第三方的独占内容。在公布该部门成立的同时，Corsi宣布已经获得了21家发行商为PS4提供的独占内容。

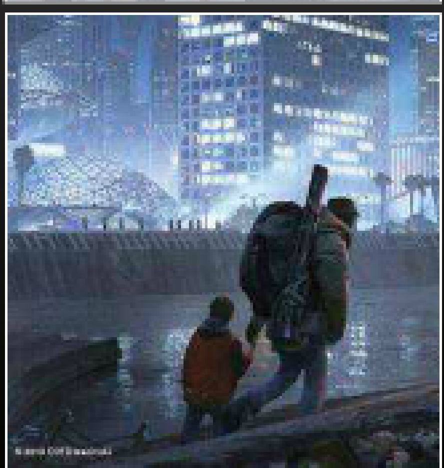
SCEA的第三方开发部负责原创新品牌、移植版和本地化版本，他们会帮助第三方强化游戏开发流程，确保游戏质量。在科隆游戏展期间公布的PSV版《边境之地2》，也是该计划的一部分。在拉斯维加斯举办的GameStop Expo上，SCEA零售培训部经理Sean Coleman说："我们与最大的开发商们铸造了强大的第三方合作关系。"

正在为PS4开发独占游戏内容的第三方厂商包括：Activision Blizzard、Atlus、Bethesda Games、Bluepoint Games、Bungie、Capcom、Disney Interactive、EA、Insomniac Games、Konami、Level-5、Nordic Games、Rockstar Games、Sanzaru Games、Sega、Square Enix、Sumo Digital、Take-Two、Ubisoft、WBIE、Zindagi Games。

有图有真相

SCENE

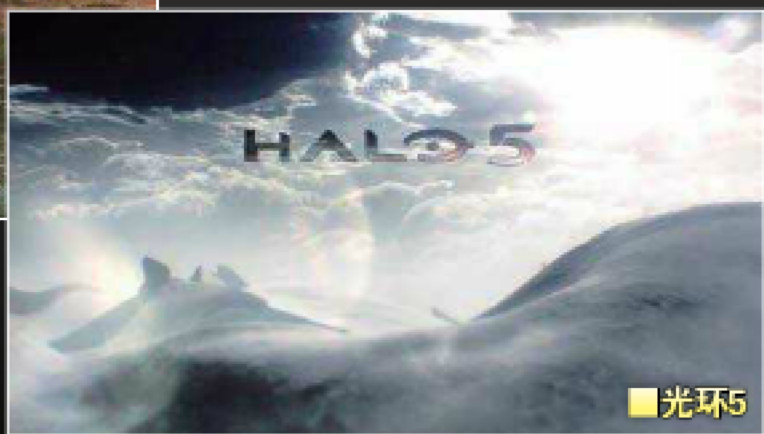


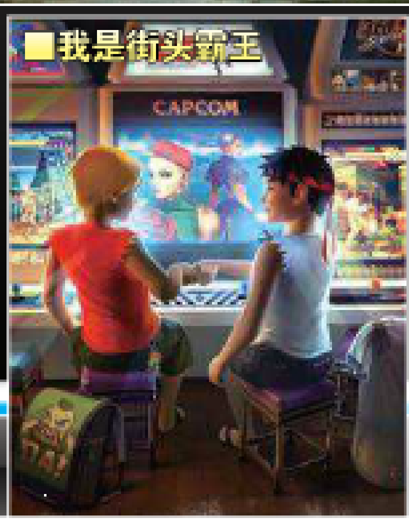




◄▲《战争机器》的缔造者CliffyB最近不断在其推特上放出新作概念图，这些图片虽然看起来风格各异，但都是来自同一款游戏，有传闻说其名为《Silverstreak》。

▼微软近日发布了Xbox One《光环》新作的新宣传片，虽然本身没有什么新内容，但在最后赫然出现了"光环5"的字样，确认了本作的正统身份。





◄为庆祝"《街头霸王》系列"诞生25周年，Capcom最近发布了"我是街头霸王"纪录片。看到这样的宣传图，你是否想起那些背着书包溜到街机厅里打《街霸Ⅱ》的日子？

编辑视点 NO ZUO NO DIE!



最近，PS3独占游戏《乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗》(以下简称JOJO)在日本玩家中引发轩然大波，其现象在热门作品实属罕见。这本是《乔乔的奇妙冒险》诞生25周年的纪念作品，从公布伊始便广受关注，而且从陆续公布的资料和宣传片来看，制作还是挺精良的，丝毫没有低素质动漫改编游戏的“雷作”气息。尽管因为授权费用等关系使游戏的定价偏高，但随着发售日的临近，预定量也是节节攀升。再加上《FAMI通》40分满分评价的推波助澜，令粉丝欢欣雀跃，“喜大普奔”！

就日本高清游戏市场而言，JOJO首周42万的销量绝对是可以开香槟的成绩，但与之形成鲜明对比的是玩家评分只有42分(比《FAMI通》还“高”了两分呵呵)，完全可以用恶评如潮来形容。在日本亚马逊网站上，本作的综合评价只有两颗星，1200多个用户评价中，打五星好评的只有不到100人，而打一星差评居然有近700人，一条条长长的评论里尽是抱怨与不满的声音。

由于大量玩家抛售二手软件，导致JOJO在发售了仅一周后，新品价格就仅剩4000日元，整整砍去了一半；而部分实体店的二手回购价格更是跌到了不可思议的500日元，最近还有店家打出了羞辱性质的10日元！（其实就是不收JOJO二手的意思）对比很多发售超过一年的二三线游戏都还能卖到1000日元以上，这已经不是什么“值崩”，简直就是“崩盘”的节奏。

JOJO真的是如此不堪的“粪GAME”吗？当然不是！虽说本作因野心过大，一口气把八部作品全部包含在内，造成了角色选择上的不平衡，直接导致了故事模式只能用现在这种极其简单的方式来表现剧情，但除此之外本作拥有一款FANS向游戏需要的一切——出色的画面，带感的音乐，声优们卖力的演出，超高还原度的角色与演出效果华丽的招式，各种能让粉丝会心一笑的小细节也是层出不穷，还有内容多到爆的原作要素收集……据说本作参考漫画原著超过一万格，制作诚意还是看得到的，对于原作真饭来说，本作可以玩、可以看、可以听的内容已足够丰富，理论上是款可以令粉丝感动的佳作，那些打了四星五星高评价的玩家也多是从这些方面出发的。

当然，从单纯的格斗游戏角度来看，本作还是存在着一些比较明显的问题，系统的完善度、角色的平衡性先不说，几乎每天都有玩家发现新的无限连技这一点，就说明其测试环节并不过关。好的格斗游戏需要严谨和底蕴，CC2缺少这方面的经验和驾驭力，就连《街霸对铁拳》都栽过跟头，更别说是相对外行的CC2了。



事实上，狂热的粉丝大都比较宽容，这种程度的缺点是可以被其他优点和内心的爱所掩盖的。25年来也没出过几个相关的游戏，高清平台更是头一回，支持一下就支持一下咯，就算是DLC角色众多、一个角色300日元的小算盘，也尚未达得无法忍受的地步。能引发上述崩盘惨剧的必然是一些逆天的作死行径，而罪魁祸首其实就两个字——课金。





所谓“课金”是当前红火的手机游戏常用的盈利手段，其核心在于道具收费和“疲劳值”的设定。“疲劳值”会限制玩家连续游玩的次数，次数耗尽之后就要等待“疲劳值”随时间恢复，如果不想等，想玩儿个过瘾那就只能花钱购买游戏次数，有点儿街机投币的意思。由于本次JOJO的故事模式受角色所限，做得比较简单，大部分的单机可玩要素都放在了征战模式，只是这个模式在家用机游戏中绝对算得上是一朵奇葩。首先征战模式一开始是无法进入的，要先去PSN下一个“杜王町”的免费DLC，而且这只是该模式的第一个主题，以后还会推出其他主题；其次，虽说这是个单机模式，但必须联网才能进入；最后，也是最让人恶心的一点，就是行动值的设置。行动值初期10格，搜索一次要花1格，想一口气打死一个最弱的BOSS至少也要花5格，“优惠”期间5分钟回1格，正常是20分钟回1格，如果花钱购买的话是48港币30格。换算一下，1块钱人民币还买不到1格行动值！着实令人咋舌。

“你失败的原因只有一个，那就是你激怒我了！”这是空条承太郎最经典的台词，也是本次JOJO事件最好的注脚。

课金现象在日本很普遍，但一个领域有一个领域的游戏规则，手游课金陷阱虽多，但至少人家游戏本体是免费的。JOJO的定价本就比一般的游戏要高，加上早有预谋的DLC角色，想要玩到全部内容，花费已经是通常PS3游戏的两倍。当不明真相的粉丝欢天喜地地花大价钱购入满分神作，进入了原本用来收集大量FANS向要素的单机模式，但只打上两局，就会深受无良课金系统的困扰，厂商逐利的险恶用心昭然若揭，此时玩家的愤怒是可想而知的。

重新回到游戏评价的话题上，以JOJO方方面面的硬指标，轻度粉丝打个七八分，重度粉丝打个八九分，我觉得都没什么问题，但课金模式严重影响了游戏体验，也造成了巨大的心理落差，感觉被骗的玩家根本无从考虑游戏的客观素质，以一个又一个的1星评价和一张又一张的二手游戏发泄自己的不满，即便CC2的社长松山洋声称这次JOJO制作费用如何超标，他们是如何贴钱开发的，也丝毫赢得不了玩家的同情。CC2在对于自己来说如此重要的作品中大搞课金，相信也是授意于发行商NBGI，大量版权在手的NBGI近年来在家用机F2P(免费游戏)方面没少作尝试，不幸的是CC2对游戏的高调宣传“拉了仇恨”，现在也只能自己吞下这杯苦酒了。目前厂商宣布游戏会迎来一次较大的更新修正无限连技，也不会把行动值调成20分钟回1格，同时还会“补偿”玩家一个免费的DLC角色，但一个口碑随二手价格一起崩坏的游戏，销量就此止步也几乎成了定局。

“你失败的原因只有一个，那就是你激怒我了！”这是空条承太郎最经典的台词，也是本次JOJO事件最好的注脚。说实在的，粉丝们的期待和热情被浇灭，CC2好不容易建立起来的口碑轰然倒塌，给游戏打出满分的游戏媒体公信力跌到谷底，一款原本能为日本高清游戏市场添彩的作品却成了众人的笑柄……在这次事件中，所有人都是输家，着实让人有些沮丧。不过个人认为，JOJO此次具有里程碑意义的作死行为还有那么点积极意义，至少降低了大家所担心的课金制度在家用机上发扬光大的可能性，各大厂商在看到玩家如此这般强烈的反弹之后，至少不敢明目张胆地这么干了吧。

呃……希望如此。

从2DS发售看任天堂营销战略的延续

时雨视点

“2DS的产生是市场细分下的必然产物，体现了任天堂的多样化和差异化战略的延续。”



对于2DS的发售，时雨一点也不觉得惊讶。2DS的发售实际上再次体现出任天堂在营销方式上的高明之处。它的产生是市场细分下的必然产物，体现了任天堂的多样化和差异化战略的延续。与3DS LL不同，这次2DS所面对的年龄层偏向于年龄层较低的玩家们。

2DS虽然在设计上饱受玩家的质疑，但实际上这是一次较为精明且准确的市场行为。1. 2DS最大的改变就在于取消了3DS的核心概念3D功能。在此之前，任天堂在各项广告宣传中已经不太强调裸眼3D功能，而且3D功能是否适用于全部年龄层的人也颇受质疑。许多孩子处于视力发展阶段，家长对3D功能是否会影响孩子的视力比较担心，而去掉了3D功能的2DS，则完全让家长们免去这样的担忧，提升对任天堂产品的认同度。2. 主机成本降低带来售价的降低。2DS的售价比3DS便宜40美元，比3DS XL便宜70美元，它的定位显然就是处于入门级，对于家长来说，会更乐于将2DS作为礼物送给孩子。而对于任天堂来说，也带来了不少的利润空间。3. 主机看上去设计感较低，但对于2DS面对的受众来说，他们更关注的是游戏内容而不是主机本身。一体化平板的设计可以减少类似3DS或3DS LL的转轴故障率，从设计上看会更加“皮实”一些。4. 这次2DS的发售日与《口袋妖怪X·Y》相同，我们可以看出任天堂要在软硬件上齐步走的决心。而且这个发售日已经接近年末圣诞节和新年的商战，到底能取得什么样的成绩让人期待。

随着商品经济的发展，消费者的需求日益多样化和差异化，大众消费在转化为细分的群体消费。针对某一群体进行产品设计，形象设计和广告宣传，可以适应消费群体的需要，获得更多的消费群体信任。从2DS的发售上看，它可以与3DS和3DS LL一起完善产品线，覆盖不同的年龄层，从而在竞争中取得更大的优势，也符合市场和消费者的需求。游戏市场作为一个成熟的市场，采用多样化和差异化的产品线，比起单一化的产品平拍战略要更优越一些。当然，任天堂自身作为一个企业来说，也是要创造利润，降低风险的，通过产品的多样性也可以积累更多的资金并且分散压力。由于任天堂的销售策略和其他厂商有些不同，主机的销售也能带来利润，并且依靠3DS平台上众多的优质游戏，很难看到2DS暴死的理由。而一旦2DS取得了成功，那么任天堂也在无形中扩展了自己的用户群和装机量，对于软件发售也有促进的作用。从宏观上看，不得不让人感慨任天堂在市场上的独到之处。

保护视力，从2DS开始

暝尼视点

8月28日，任天堂毫无预兆地公开了3DS家族的最新型号——2DS。胡闹一般的命名和胡闹一般的造型让玩家错愕，直到官方对这一消息进行确认后，大家才相信这并不是一场无聊的闹剧。直板造型、去除3D、价格低廉，这应该是2DS向外界传达出的三大关键词。

虽说2DS的造型遭到诸多玩家的调侃，但笔者觉得方方正正的外观倒是与任天堂的风格十分契合，小巧可爱，颇有当年GameBoy时代的感觉，让人眼前一亮，很大程度上也解决了松轴的困扰。不过2DS最大的问题在于，3DS本是一台双屏掌机，如此简单粗暴地把两块屏幕安置在同一水平面上过于草率，而且尺寸和分辨率都不尽相同。试想一下，有多少人会把3DS的上下屏掰成180度进行操作?

而发售前期被任天堂标榜为能够再次引领掌机游戏变革的“裸眼3D”，事实证明这个不成熟的技术搭配差劲的屏幕只不过是笑话一场，很长一段时间内官方对此也闭口不谈。对于此次去除裸眼3D功能，官方的说法是能够有效保护低龄儿童的视力，但谁都知道这不过只是套美丽的说辞罢了。虽说裸眼3D已经近乎沦为鸡肋，但如此随意去除势必会给游戏厂商带来困惑，毕竟在诸如《超级马里奥3D大陆》等游戏里，开启裸眼3D后仍然有其独特的魅力。现在连任天堂自己都在新机型里去除裸眼3D功能，第三方对此自然也更不会上心，那么3DS最终只会沦为性能加强版的NDS。曾经在创新体验上许下的诸多承诺也将变为空头支票，或许这也是为什么2DS只在欧美市场发售的原因吧。

说到底，造型的改变和功能的阉割，都不过是为了降低成本。那么，推行廉价版有意义吗?答案是肯定的。在追求用户量的行业里，即便再走高端路线，当某个层次的用户量达到饱和之后，天花乱坠的宣传已经显得徒劳，真刀实枪地来场价格战才是最有效的办法。2DS定价129.99美元，换算成人民币只需要800元左右，甚至比诸多国产山寨掌机都要便宜，以现在的消费水平而言，简直是难以置信的低廉，配合任天堂第一方游戏的绝对优势，2DS即便遭到各种吐槽与嘲讽，销量却完全不必担忧，在欧美市场上，2DS很有可能仅凭一己之力就将对手踩在脚下。

任天堂在掌机上的策略已经愈发让人难以理解，但它也总能一次又一次地在质疑声中大获成功，不过这更多是凭借着第一方品牌优势以及诸多第三方贪图降低成本的心理而造就的盛况。玩家们能够以更低廉的价格体验到更多喜欢的作品自然是美事一桩，但对于整个掌机行业而言，能省则省的态度却未必是一件好事。

“现在连任天堂自己都在新机型里去除裸眼3D功能，第三方对此自然也更不会上心，那么3DS最终只会沦为性能加强版的NDS。”

文 藤曦 编 稀饭 美编 anubis

热点追踪

NEWS REVIEW

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

Xbox One 语音控制的完美体验

不仅可以用语音控制主机 也可以间接控制其他家电

语音控制对于游戏机来说究竟是进化还是华而不实？从第一代Kinect的经验来看，语音控制远不如按键方便快速。而且既然手上始终要握个手柄，又何必多此一举用语音来控制？对着空气说话不是很傻么？

尽管如此，对于Xbox One，微软将Kinect变成了必备装置，语音控制的重要性得到了进一步的提高。为了证明语音控制的必要性，微软在科隆游戏展期间对此进行了详细说明与演示。从实际体验来看，Xbox One的语音控制确实可行，而且相当实用，对于某些功能比手柄好用的多。Xbox产品规划部总监Albert Penello说：“它能兼容任何电视、任何功放，家里的任何AV设备都没问题。只要说‘Xbox On’，就可以开启整个系统，一切都可以只用语音控制。”

据Penello所说，将Xbox One与整个家庭影音系统连接设置完成之后，只要你走进客厅，说一声"Xbox On"，就可以马上在电视上看到Xbox One的主界面，无需再等待系统启动、等待开机画面。要做到这一点，就要完成三件事：首先Kinect One的语音识别度必须足够高，不同语言、不同口音的人都能被系统准确识别。其次，Xbox One必须能侦测到房间里可与之进行红外线信号交换的设备。最后是从Xbox One发射出来的红外线信号能够被目标设备接收并识别。比如Xbox One能够向电视机发射红外线信号，相当于变成了一个电视遥控器，将玩家的语音指令变成遥控器信号，对电视进行操作。说出"Xbox On"后，在唤醒睡眠模式的Xbox One的同时，也会从主机向电视机发出开机信号。Xbox One也会变成功放的遥控器，将你的语音指令变成操作信号，做出静音、增减音量等指示。

就现场演示的效果来看，Kinect One能够完美识别语音指令，并对相关影音设备做出准确控制。微软为Kinect安装了一个红外线传输器，不像普通遥控器那样只能对前方发射信号，而是能将信号灌满整个房间，就算其他电器位于其后侧或者角落里，也能接收到Kinect One发射的信号。



▲ Kinect纵深传感器所看到的世界，纵深解析度从一代Kinect的320*240提高到512*424，有效距离为0.8米到4.2米，摄像头能捕捉到前方横向70度角范围之内的物体。软件的延迟时间控制在20毫秒以内，总曝光时间14毫秒。各项数据都比一代明显提高。

与E3展不同，在科隆游戏展上使用的演示机已经是接近Xbox One的最终成品，其演示效果也代表了玩家将最终体验到的效果。实际上，玩家最终体验到的将会比现场演示的更好，因为家庭环境没有会场那么嘈杂，而且现场演示用的软件还有一些需要完善的地方。

科隆游戏展期间展出的Xbox One用户界面已经非常接近于完成版，与之前Xbox One初公布时有很大的不同。演示画面的右上角会显示从0到1的数字，Penello的指令得到的数字是0.96到0.97，这是Kinect对语音指令进行处理的时间（以秒为单位）。

与X360的Kinect一样，二代Kinect使用前也要先进行校准，然后系统会记录你的骨架和相貌。这些信息都是存储在主机内部。而Xbox One的自订用户界面信息是存储在云端的，Kinect将你识别之后，会从云端调出为你定制的界面，游戏存档等资料都会保存在云端。Kinect会识别并保存6名玩家的资料，足以满足大部分家庭的需要。你还可以通过语音指令加载自己想玩的游戏。Xbox One会自动记录前5分钟的游戏过程，如果你在游戏中做出了哪些了不起的事（比如格斗游戏里的连招），当你反应过来的时候，可以说“Xbox记录”，系统就会将你刚才的游戏过程保存下来。这一切都是在后台完成的，接下来你可以与好友分享刚刚录制的视频。

Xbox One在应用之间的转换可以用语音控制完成，而且可以做到瞬间转换。但是在游戏之间转换是不可能那么快的，毕竟要将5GB的内存填满需要时间。

Xbox One为何能做到无缝转换？据Penello所说，这是因为Xbox One实际上能够同时运行三个操作系统，一个是只有代码的小操作系统，一个是应用层的操作系统，还有一个是主操作系统。所以Xbox One能够在这些应用之间无缝切换的同时毫不影响游戏过程。

从微软的演示来看，Xbox One的语音与体感操作还无法在传统游戏中取代手柄，但是在多媒体运用上已经做到了非常的直观方便。新一代Kinect无法从根本上改变玩家的游戏习惯，但是至少能让那些不怎么玩游戏的人们获得简便直观的使用体验，而这就已经达到了微软的目的。为了让Kinect成为家庭娱乐的统一操控方式，微软不惜将其与Xbox One强制捆绑，导致售价比PS4高出100美元，商业风险大增。究竟值不值得？只有几年后我们才知道答案。

《无名英雄 再来者》幕后探班

Sucker Punch 将利用 PS4 的强悍实力为你带来快感的升级

当 Brad Meyer 想要生火时，他用的不是打火机，也不是火柴，而是将两块炭上下摩擦，然后点燃一些木炭，接着又用水浇灭，然后再将更多的炭进行摩擦；然后他把炭放到一个金属管子上，用杵子将炭塞进去，然后会对着管子吹气。

Meyer 不是真的要生火，而是要制造声音。作为《无名英雄 再来者》的音效设计师，他在工作室录制游戏里的各种效果音。这其实是一项极为庞杂的工作，游戏中需要录制音效的细节之多是普通玩家无法想象的。当你走在森林里，那些鸟儿的鸣叫声是在西雅图的森林里录制的真实鸟鸣。游戏中每一滴雨点，乃至汽车轮胎与地面摩擦的声音，都是 Meyer 和他的团队录制并处理的。

当然，有些声音没有现成的参考，比如从主角的手里发射出烟球的声音。所以 Meyer 为《无名英雄 再来者》的各种超能力设计音效时，必须要用一些创意的方法。为了让人们更深入了解 Sucker Punch 的工作，索尼最近邀请了一批媒体参观其位于 Bellevue 市的工作室。里面设备齐全，有动作捕捉装备、音效制作装备，还有许多不允许拍照的神秘装备。

Sucker Punch 工作室位于 Bellevue 的市中心，这座卫星城市就在西雅图的湖对面。Sucker Punch 在一座现代化写字楼的二楼，从电梯出来时，只能看到几面毫无特色的墙壁。这是 Sucker Punch 故意而为，市场部主管 Ken Schramm 表示，他们可不想陌生人经过时发现这是《无名英雄》开发团队所在地，免得引来围观以及一些不必要的麻烦，再说那里还有许多用麻布袋装起来的机密装置。

Sucker Punch 创办于 1997 年，他们的大部分时间都在开发两个主要游戏系列：《狡狐大冒险》和《无名英雄》。办公室内部到处是这两个游戏系列的纪念品和海报。仔细观察还会发现许多其他游戏的装饰物，包括《最终幻想XII》、《光环 4》等。

与大多数游戏公司一样，Sucker Punch 的工作区按照类型划分为美术、程序、策划、测试等。办公室的空间庞大，还有专用的动作捕捉工作室、大会议室等。另外也有一个厨房，提供免费的饮料与食物。在此之外还有一个备用的储物间，里面放的都是一些箱子杂物之类，Schramm 介绍说 Sucker Punch 还要进一步扩张，储物间今后也会腾出来作为办公室。在办公室角落一排电脑的旁边，有一块展示板，上面是世界各地的孩子们寄来的手写的信，上面写满了他们对 Sucker Punch 的爱。



▲美术人员 Jason Connell 在测试本作惊人的光影效果。

"力量"是"《无名英雄》系列"的关键词，Sucker Punch 要让玩家感到自己有种征服世界的强大力量。本作主角 Delsin Rowe 因为吸收了他人的力量而成为超级英雄，拥有以烟雾为主题的特殊能力，他可以投射烟雾球，也可以变成一团烟雾在大楼的通风管道里穿行。

本作首席设计师 Jaime Griesemer 说："Sucker Punch 是一家少说话多做事的工作室，我们不会坐在办公室里对某个创意争论一下午，我们会创造一个环境让大家去尝试，那样才能做到是好是坏一目了然。"

《无名英雄 再来者》作为一款来自第一方的 PS4 游戏，玩家最关心的还是画面有多大的进化。Sucker Punch 最看重的是大容量内存对开放世界带来的无穷可能性。因为内存更大，所以可以把场景做得更多，可以往里面填充更多的人。Sucker Punch 表示，从 PS3 到 PS4 的进化绝不只是画面层面。就拿音效来说，过去是用 5 种音效混合成一种能力的音效，而现在可以用五种类型的音效来组合，其中每种又由 5 种声音组成，总共就是 25 种声音混合成一种能力。

《无名英雄 再来者》的故事就发生在西雅图，Sucker Punch 的取景非常方便。他们将大部分地标建筑都做到游戏里，Ken Schramm 还逐一走访了各种商店，问他们是否愿意被做到游戏里，大部分人表示愿意。Stansell 和他的组员经常到附近的公园拍摄动作，有时候会带上假枪，"我们有一次被警察拦了下来。"Stansell 笑道。

在本作导演 Nate Fox 看来，游戏就像一棵圣诞树，大家在做的都是圣诞树上的各种挂饰。而引擎就像是树本身。要把引擎做好，还要有个好引擎将一切融会贯通。每一款游戏能让人记住的地方都不一样，"《未知海域》系列"是那些精彩刺激的桥段，你可能忘记了故事，但一定能记住火车上战斗的桥段。而《无名英雄 再来者》能够令人记住的，是那种运用力量的快感。PS4 不仅会让画面升级，也会让快感升级！



▲首席动作师 Jason Stansell 在进行动作捕捉。

幽灵制造者：Mark Rubin谈《COD》

为次世代主机开发的第一款游戏就像第一次约会

Mark Rubin承受着巨大的压力。作为世界第一FPS的制作人，他的一举一动受到数千万玩家的关注（当然还有竞争对手和批评者们）。而现在，他正负责《COD》的次世代转型——《COD幽灵》能否大获成功，将在很大程度上决定"《COD》系列"在次世代的命运。

Mark Rubin从《COD2》开始就在Infinity Ward担任要职，多年来他一直站在媒体的聚光灯中。8年前他经历了《COD》向次世代的转型，那时IW做次世代版，而其他团队做PS2和Xbox版。而这次的次世代转型有所不同，《COD幽灵》是一款跨世代游戏，IW先是做一个版本，然后使用内部开发的工具，将其变成不同的版本，Wii U版则是由Treyarch工作室单独制作。Rubin表示，虽然"《COD》系列"的销量大头一直是来自X360，但《COD幽灵》并没有所谓的主力版本。

Rubin表示，跨世代的游戏开发方式并不代表次世代版本要有所妥协。"我认为在次世代主机上的第一款游戏是最难开发的，这就像第一次约会。大家对彼此知之甚少，要搞清楚很多事。当然，第二次约会会好很多，而第一次约会总是有点笨拙的。"

当年从《COD2》到《COD4》，虽然是同一个世代的游戏，但本身的进化程度仿佛跨越了一个世代。Mark Rubin相信在这次的次世代主机上，也会随着对机能的进一步掌握而出现本质性进化。

很多玩家认为，比起《泰坦天降》、《宿命》等新作，《幽灵》显得有些保守。不过这毕竟是一个受数千万玩家喜爱的游戏，IW不敢做出太激进的变化，那样必然会有大批玩家不满。而如果变化太少，又会有许多玩家感到审美疲劳。"其实如果是开发一款不叫《COD》的全新游戏，将会简单许多，因为那样就没有诸多限制。"Rubin说。

其实有审美疲劳的不只是IW，在整个游戏业界，这种现象普遍存在。因为常年开发同一个游戏系列，许多开发者因为厌倦而辞职。在育碧的《刺客信条》团队，就有很多开发人员为了寻求新的游戏开发经历而辞职，转而去开发一些更小的游戏，或者是全新游戏。

在IW也有许多"副业"，也就是与《COD》完全不同的原创新作项目，只不过他们从未对外公开。



▲ Mark Rubin为了将次世代《COD》作品做到最好，已经承受了巨大的压力。

比如在开发《现代战争2》的时候，IW内部就制作了一个实验项目，那是一款俯视点的游戏，类似于《暗黑破坏神》，"但是主题有点古怪、有点傻"。

虽然IW这么多年来只做《COD》，在公司内部还是鼓励开发者们将脑子里的古怪创意做出来，也许这些创意看起来与《COD》没有任何关联，但也有可能成为今后的灵感来源，可能会添加到今后的《COD》中，或者作为边角料，以DLC的方式提供给玩家。

对于那些喜欢在网上对《COD》的设计指手画脚的玩家，Rubin做了一个形象的比喻："我们是设计师，打个比方，我们就像家长，如果任由孩子们每晚想吃什么就吃什么，他们肯定是每天吃冰激凌和饼干。我们做的改变总会让一些人高兴、一些人不高兴。"

《COD》可能是有史以来被最多人骂的FPS，因为它有最多的玩家。对此Rubin有清醒的认识："如果每天有一千多万人玩你的游戏，你不能让所有人都满意。游戏应该是带来乐趣的，我很厌恶有人带着憎恨与愤怒到原本应该是欢乐的环境中。"



▲军犬是《COD幽灵》中较为亮眼的新要素，能否得到玩家们的肯定还需要看实际表现如何。



▲在视角完全颠覆寻常习惯的高楼空降关卡中，次世代主机的强大画面水平得到了很好的展现。



■尽管沿用了许多《COD》的特点，但起码本作抛开了《现代战争》的限制，选择了一个有吸引力的新故事背景。

澳大利亚启动全国宽带网计划

斥资 440 亿澳币

下载速度将达 1G 的宽带网将覆盖全澳

澳大利亚政府最近推出了一项斥资 440 亿澳币（折合 2475 亿人民币）的网络提升计划，叫做“全国宽带网（NBN）计划”，将全面用光纤网络替换其现有的、已有上百年历史的铜线网络。此消息一出，马上成为澳大利亚游戏产业的热门话题，业界普遍认为这将对游戏业造成巨大影响。

澳大利亚游戏工作室 Nnnoo 的创意总监 Nic Watt 认为，NBN 对于澳大利亚游戏业在全球舞台上的发展至关重要。自从 2008 全球金融危机以来，澳大利亚的大批工作室倒闭，澳币汇率的坚挺使其换算成美元之后的人力成本大增，跨国游戏公司们纷纷关闭了在澳大利亚的分公司。于是原来在那些大公司上班的游戏开发者们只能自己创业——独立游戏工作室如雨后春笋般在澳大利亚涌现。而这些独立工作室需要强大的网络基础架构。Watt 说：“如果澳大利亚在网络基建方面没有跟上全世界的步伐，这些游戏开发者们将再次遭到重创，他们将不得不搬到国外。如果澳大利亚的公司不能创造出与美国、欧洲和日本一样的网络游戏体验，将只能沦为二流市场。”

独立游戏开发者协会悉尼分会会长 Rebecca Fernandez 认为，良好网络基建的重要性取决于游戏的类型以及开发团队所在的地区。做小型游戏的本地小团队不需要太好的网络条件，而那些成员分散于世界各地的团队必须要有极高的网速，才能提高网络合作的速度，视频会议、数据分享等都需要高速网络支持。至于开发纯网游的公司，高速网络更加重要。

NBN 计划由澳大利亚劳动党推出，将花掉纳税人 440 亿澳币，预计于 2021 年完成。该计划被澳大利亚自由党形容为“白色大象”，两党对此存在异议。如果未来自由党执政后，推出由其主张的宽带计划，那么 NBN 可能被抛弃。

如果 NBN 幸存了下来，并顺利实施至 2021 年，那么超过 93% 的澳大利亚家庭将会接入光纤网络，享受最高 1Gbps 的下载速度和最高 400Mbps 的上传速度。偏远地区会通过卫星和无线宽带服务获得 25Mbps 的网速。截止到 6 月 30 日，NBN 已经有 20.7 万家庭及商业用户。

如果是由自由党执政，将会分阶段实施其网络计划，第一个阶段是到 2016 年实现 22% 的家庭接入光纤直连。同时会向 71% 的澳大利亚家庭提供光纤节点连接，即普通家庭的网络依然通过铜线连接到附近的光纤节点。通过这种方式，预计将为澳大利亚普通家庭提供 25Mbps 到 100Mbps 的下载速度。“随着游戏内容的数据量日益庞大，NBN 计划在工作效率上是最有价值的。”Loveshack 娱乐公司创始人 Joshua Boggs 说。“能够几秒钟之内把新素材拖下来，或者几秒钟之内上传媒体素材，乃至项目的新版本，这样显然会大大提高效率。我相信着对于远程合作的团队特别重要，还有那些开发 AAA 大作的大团队也是。”



▲对于《泰坦天降》这种纯粹的网战游戏，网络条件的好坏会直接关系到游戏体验。

对偏远地区的宽带覆盖，也将改变澳大利亚的游戏生态。游戏说到底也是一种艺术形式，创作游戏需要灵感。很多游戏开发者不愿意住在大城市，住在远离城市的偏远地区能够产生一些不一样的艺术灵感，可能有助于产生一些创意新作。偏远地区具备宽带条件后，将会出现更多地处偏远的开发团队。



■网络速度带来发展速度的腾飞，这是过往我们完全不敢想象的事情，而如今却正要切实地发生在澳大利亚身上，并且在某种程度上，也正在我们身边发生。

澳币的坚挺仍然是澳大利亚游戏产业面临的最大挑战。Fernandez 说：“按照现在的汇率，独立开发商们很难在海外销售上获利。对于想要进入这个行业的学生也是重大挑战——那么多的工作室关闭了，初级职位都有许多资深开发者们来抢饭碗了。”Fernandez 认为，网速的提升不足以对澳大利亚游戏制作业产生足够大的积极影响。而且因为 NBN 的成本比 ADSL 高得多，网费的提高反而会给开发者带来又一层的成本压力。

由于澳大利亚地广人稀，内需严重不足，澳大利亚开发的游戏大部分是依靠海外收入。所以网速的提升带来的本国玩家的活跃，对于提升游戏的收入不会有太大影响。不过高速网络可以让澳大利亚的开发者们与美国、欧洲等大发行商聚集的地方产生更深入密切的联系，有助于其融入主流市场。

NBN 真正最大的影响将会是澳大利亚的游戏零售业。目前网速仍然是人们不愿意购买数字版游戏的主要原因。而超高速网络普及后，上网下载 AAA 大作变成一件十分便利的事。“这样也将影响到所有大发行商在澳大利亚的所有业务运作方式，随着大家疏远零售游戏而亲近网络游戏，Riot、Wargaming 等公司可能会在澳大利亚设立分公司。”澳大利亚独立发行商 Surprise Attack 的董事 Chris Wright 说。

PS4 和 Xbox One 的上市也将引发数字游戏的海啸。Watt 说：“在消费者的立场上，如果网速不够快，次世代主机的功能就无法完全发挥。”目前在欧美流行的 Netflix、Hulu 等在线视频服务尚未进入澳大利亚，这也跟澳大利亚的网速较慢有关。此外，澳大利亚的电竞领域也处于十分落后的状态，这同样与其网络条件不佳有关。很多游戏的服务器都在美国，网速本身就慢的澳大利亚在电竞时延迟较为严重。

“如果我们的网络基建无法现代化，我们将留在黑暗时代，并将无可避免的伤害澳大利亚在国际市场上的竞争力。”澳大利亚电竞队的 Nick Vanzetti 说。

当然，高速网络并不是开发出优质游戏的原因，决定游戏质量的东西不在电脑之内，也不在网络之内。NBN 有助于提高澳大利亚游戏产业的竞争力，但是不会对其游戏制作实力产生明显影响。澳大利亚能否像加拿大一样在游戏制作业崛起，还要更多的取决于政府的优惠政策。

进击最前线

栏目主持
华尔兹 & 宇宙人

新闻资讯 进击最前线

这次的美式游戏阵营中，有几款比较特别的游戏。比如原本均为网络游戏的《战争雷霆》和《战争前线》，在登陆家用机后会针对家用机平台作出细致的调整，让游戏表现得更加完美。《VVVVVV》虽然画面寒酸，但在创意上一点也不输给其他大作。《重力漫游》则能让我们一同领略宝岛游戏制作人的实力，《幽浮：以敌制敌》则是前作的加强版，游戏难度可是一点都不低哦。

本期的日式游戏上可谓包罗万象，在游戏类型上几乎涵盖了所有的类型。《秋叶原之旅2》继承前作玩法，进化到HD平台。"《超级机器人大战 原创世纪》系列"也引来了新成员。喜欢策略游戏的玩家又能找到《三国志12 对战版》和《信长的野望 创造》作为新期待。除此之外还有多款新游戏公开。而随着TGS的临近，有不少新作也会在TGS上提供试玩，请期待我们的后续报道吧。

秋叶原之旅2

アキバズトリップ2

- ●机　种：PS3、PSV
- ●类　型：动作
- ●开发商：Acquire
- ●发售日：2013年11月7日

秋叶原"脱衣"之旅再临!





●简介

《秋叶原之旅》是一款非常独特的游戏，玩家与名为"阴妖子"的吸血鬼展开激烈战斗，而为了让吸血鬼们现出真身，玩家需要脱掉她们的衣服让她们炭化。作为系列的第二作，本作将登陆PS3和PSV平台，依靠更强大的机能，游戏画面进化到HD级别，有了更惊艳的表现力。故事上延续上作的世界观，玩家作为秋叶原自警团的一员，将选出一名女性搭档作为女主人公一同推进故事。而作为游戏舞台的秋叶原，将收录前作2倍以上的实名店铺，脱衣招式也增加了不少，相信能让各位绅士们感到满意。值得一提的是游戏的3大预约特典非常给力，包含广播剧CD、画本和DLC服装，感兴趣的玩家请继续留意后续报道。

【文：时雨】

●亮点细数

- 画面的大幅度进步
- 特殊玩法带来的新鲜感
- 以秋叶原实景为游戏舞台

超级机器人大战OG 无限战斗

スーパーロボット大战 OG INFINITE BATTLE



原创机体在此集合!

- ●机　种：PS3
- ●类　型：动作
- ●开发商：NBGI
- ●发售日：2013年11月28日

●简介

NBGI近期公布了"《超级机器人大战 原创世纪》系列"的外传游戏《超级机器人大战OG无限战斗》。游戏最大的特色是游戏类型变化，由策略角色扮演变为了对战型的动作游戏，玩家将可以以真实的比例操作"《超级机器人大战 原创世纪》系列"的原创机体进行互斗，可操作的角色出自于原作第一部和第二部登场的角色。同时游戏以一组最大3台机器为组队方式，除了玩家操纵的机体外其余两台由电脑操作。在单人游戏下有3种模式可以享受，玩家也可以利用互联网和其他玩家切磋技艺。类似系列传统的改造和装备强化道具系统依然保留。除此之外，作为期间限定版，玩家可以以优惠的价格购入《超级机器人大战 原创世纪 黑暗牢狱》。这是《第二次超级机器人大战 原创世纪》的支线篇，讲述人气的宿敌角色"白河愁"在《第二次超级机器人大战 原创世纪》中没有提到的短篇剧情。



【文：时雨】

●亮点细数

- 集结原创机体的新玩法
- 能提前玩到新富有魅力的短篇

Wonder Flick

ワンダーフリック

- ●平　台：PS4、PS3、PSV、Xbox One、Wii U
- ●类　型：角色扮演
- ●开发商：Level-5
- ●发售日：2014 年内

●简介

Level-5 在近期的直播会"涡"中公布了一款多平台的幻想 RPG 游戏《Wonder Flick》，游戏的作曲由"《最终幻想》系列"而闻名的音乐制作人植松伸夫担任，游戏以传统的 RPG 方式展开，玩家可以按自己的风格创造出角色在地下迷宫冒险。游戏以"3 分钟乐趣"为卖点，以求让玩家在短暂的时间内就能体验到王道 RPG 的乐趣。这款游戏最大的特色在于游戏资料的高度共通性。通过"Uniplay"系统，玩家可以实现全平台共通，能随时选择自己喜欢的设备进行游戏，不同设备的游戏玩家也能实现共通，这样的概念让人惊异。游戏将于 2013 年 11 月首先登陆 IOS 和 Android 平台，其余平台将在 2014 年登场。

【文：时雨】

●亮点细数

王道RPG游戏

多设备互相共同的游戏资料







闪电十一人GO 银河 大爆炸/超新星

イナズマイレブンGO ギャラクシー ビッグバン / スーパーノヴァ

- ●平　台：3DS
- ●类　型：角色扮演
- ●开发商：Level-5
- ●发售日：2013 年冬

●简介

同样在直播会上，Level-5 公布了 3DS 的角色扮演新作《闪电十一人 GO 银河 大爆炸 / 超新星》。作为系列最新作，游戏依然分为两个版本发行。故事上讲述了由系列主人公松风天马带领的新生闪电日本队，以少年足球世界大赛的优胜为目标。但是在某一天，在他们面前出现了宇宙船！突然出现的谜之男人要求他们前往距离地球 18 万 8 千光年的银河参加"グランドセレスタ・银河"比赛。天马一行人肩负着地球的命运，出发！从故事就可以看出本作的舞台竟然是在宇宙进行的，天马一行人需要在各个星系间穿梭。同时本作还将加入新的"Soul"系统，具体内容官方没有公布，请期待后续的报道！　【文：时雨】

●亮点细数

系列游戏的延续

新系统的引入带来变革





三国志12 对战版

三国志12 对战版

- ●平　台：PS3、PSV
- ●类　型：策略
- ●开发商：Koei Tecmo
- ●发售日：2013 年 9 月 6 日

●简介

"《三国志》系列"是玩家们十分熟悉的游戏系列，作为系列的第 12 作，除了基本版之外，还推出了对战版。游戏将登陆 PSN，以基本免费，道具收费的方式运营。游玩本作的玩家将可以利用互联网和其他玩家进行同台竞技，活用各种战法和秘籍来镇压战场的"阵"，从而取得胜利。游戏模式包含以世界第一为目标的"全国战"和与 CPU 进行对战的"个人战"。在对战之后玩家还能抽取武将卡，从而组合出更强大的武将。　【文：时雨】



●亮点细数

经典游戏的延续

免费的基本游戏体验方式



信长的野望 创造

信长的野望·创造

- ●平　台：PS3
- ●类　型：策略
- ●开发商：Koei Tecmo
- ●发售日：2013年11月14日

●简介

本作是《信长的野望》系列"最新作，与以往不同的是本作直接采用了"创造"为标题，可以看出Koei Tecmo的野心。本作在史实上下了不少功夫，历史上重要的事件全部采用高清的过场动画表现，收录的动画高达20个以上。而且对话事件全部采用了重新绘制的角色立绘，可以让玩家充分地投入到历史事件当中。游戏中引入了支线任务，玩家可以利用其它的方式再现战国历史的经典场面，同时还收录了大量的战场，增加了不少的武将，相信能让着重史实的玩家们期待。

【文：时雨】

●亮点细数

经典事件动画表现

大量史实事件的引入



星屑的女战士

星霜のアマゾネス

- ●平　台：3DS
- ●类　型：角色扮演
- ●发行商：Arc System Works
- ●发售日：2013年11月4日

●简介

本作的宣传口号为"美少女×囚犯×脱出=?!"，听起来有种AVG游戏的味道，偏偏这是一部角色扮演游戏。由みやま零与木村树崇两位绘师为本作绘制精美的人设图，而且——所有人都是女性！在本作的世界里，男性已经成为了传说般的生物，主角冈太是被关在名为监狱惑星的星球里的犯人，而且身处"最凶刑务大楼"，她一直在寻找着逃离的时机。而为了从这个星球顺利逃脱，主角等人就必须寻找到隐藏在这颗星球某处的古代文明宇宙船，从此，以主角为首的女犯人们就展开了一场混乱异常却又有些沉重的逃狱行动……顺便一提，本作的主题曲是由田所あずさ演唱的《キセキ》。

【文：秋沙雨】

●亮点细数

登场角色都是女性

正统派迷宫RPG





假面骑士 旅行者战记

假面ライダ-トラベラ-ズ战记

- ●平　台：3DS
- ●类　型：动作
- ●发行商：NBGI
- ●发售日：2013年11月28日

●简介

《假面骑士》系列"的游戏最新作《假面骑士 旅行者战记》近日正式公开并宣布登陆3DS平台。在本游戏里，玩家可以通过下屏来让所操作的假面骑士进行变身，变身后还能够进行形态变化或使用道具等。本作里登场的假面骑士并不仅限于一个作品，诸多假面骑士跨越作品的限制，共同活跃在一个舞台之上，登场人物包括假面骑士W、000、Fourze等，还有最新作的铠武。本作的战斗系统是继承于"《传说》系列"的LMBS(单线战斗系统)，想必曾玩过《传说》2D作品的玩家们对这些一定不会陌生，玩家可以自由操作自己的假面骑士使用各种爽快华丽的招式。像这样把"《传说》系列"的战斗系统给其他作品使用的形式不由得让人回想起曾经被人称为"KERORO传说"的《KERORO RPG 骑士与武者与传说的海贼》。

【文：秋沙雨】



●亮点细数

爽快华丽的战斗

多数假面骑士共同战斗



勇气默示录 完全版

ブレイブリーデフォルト フォーザ・シークウエル

●平　台：3DS
●类　型：角色扮演
●发行商：Square Enix
●发售日：2013 年 12 月 5 日

●简介

曾于2012年10月11日发售的3DS游戏《勇气默示录》近期公开了系列最新作《勇气默示录 完全版》，平台依旧为3DS。除了收录有前作的所有剧情之外，本作还收录了在原作里没有讲述的故事，还有以其他非参战角色为主角的小故事等。战斗的最大倍速从前作的2倍增加到4倍，同时还追加回合重置机能，在上一回合输入的指令可以在这一回合撤销。制作小组听取了玩家的意见，对本作进行从大到小的整改，改善点超过100处，同时还会加入预计在正统续作里搭载的新系统，即使是玩过前作的玩家，想必也能够在本作里找到全新的乐趣。另外，已经购买过前作的玩家还能以2990日元的价格在eShop购买本作。

【文：秋沙雨】

●亮点细数
追加新剧情
战斗速度加快
诸多改善点



真·高达无双

真·ガンダム无双

●平　台：PS3/PSV
●类　型：动作
●发行商：NBGI
●发售日：2013 年 12 月 19 日

●简介

时隔近三年，由NBGI与Koei Tecmo合作制作的《高达无双》系列"终于推出了万众期待的新作——《真·高达无双》。前作《高达无双3》采用动画渲染风，而本作则是回归到真实系涂装风。本作是集系列大成之作，《高达无双2》的"原作剧情模式"隆重回归，新收录SEED、SEED DESTINY、UC等作的剧本，同时还追加全新的"终极模式"，本作的中心便是围绕着这两个模式来进行。本作的可操作机体达100台以上，已公开的有RX-78-2初代高达、独角兽、Z高达、强袭自由高达、卡碧尼、TurnX、新安洲等。新参战的机体包括UC的报丧女妖、SEED的强袭高达和神盾高达还有在《高达无双3》里作为DLC角色登场的刹帝利等。至此，从9月至12月这四个月里，每个月都会有一部不同系列的无双游戏推出，而且皆为PS3/PSV双平台，丰富多彩，任君挑选。

【文：秋沙雨】

●亮点细数
首部掌机版《高达无双》
官方剧情模式回归
真实系涂装风格







战争雷霆

War Thunder

●平　台：PS4
●类　型：射击
●开发商：Gaijin Entertainment
●发售日：未定

●简介

《战争雷霆》原本是PC平台的一款以二战为背景的飞行模拟射击网络游戏，如今确定将会登陆PS4平台，让家用机也能体验本作的特有魅力。游戏收录了一百种以上的机体，玩家可以使用美国、苏联、德国、英国和日本的飞机，中国的飞机由于某些因素无法登场，玩家可以对自己的飞机进行升级改造，而玩家扮演的驾驶员可以获得更高的军阶和能力。作为游戏最大的魅力，支持32VS32的对战，并且根据玩家所加入的国家不同，会影响各个国家的强弱。PS4版在画面上有了更大的进步，尤其在机体的刻画上更是让人惊绝。

【文：时雨】

●亮点细数
画面的大幅度进步
特有的对战系统具有沉浸感



VVVVVV

VVVVVV

- ●平　台：PSV
- ●类　型：平台动作
- ●开发商：Terry Cavanagh
- ●发售日：未定

●简介

这是一款非常独特的独立游戏，弹弹跳跳躲避人（VVVVVV）是 Terry Cavanagh 独立开发的 2D 横版过关游戏，在游戏中玩家需要扮演科学家来找回失散的伙伴。游戏的规则和操作也非常简单，只依靠一个按键来实现重力反转，躲避机关。更为巧妙的是游戏并不人为地限定进程，游戏没有升级道具，没有锁定的区域，没有开关，只有单纯的规则和前进道路。游戏的画面虽然很简单，但是内涵一点也不少，而且本作也获得了玩家们的高评价。

【文：时雨】

●亮点细数

简约的关卡设计
特别的游戏模式



堕落之王

Lords of the Fallen

- ●平　台：PS3、X360、PS4、Xbox One
- ●类　型：动作角色扮演
- ●开发商：Deck13、CI Games
- ●发售日：预计 2014 年内

●简介

本作在今年 5 月已经公布，近日放出了 CG 宣传动画，颇有奇幻大作的气势。游戏背景设置在人类与神的军队大战的千年以后，玩家初始可选择战士、盗贼和牧师三种职业，但之后角色的装备、技能等选择的自由度非常高。游戏的战斗强调战略性，疯狂按键只会让角色死得更快，因此玩家需要观察敌人行动，掌握攻击的时机。据试玩报道，战斗的感觉与《黑暗之魂》类似，且敌人的增强不只是 HP 或等级的简单提升，而是会有不同的装备和技能，BOSS 战将会分为数个阶段，可以在不同的场景损耗其装备从而逐步击败。本作虽然不是开放性世界，但沿着主线的分支和可探索要素还是相当丰富的。

【文：AQ】

●亮点细数

《巫师2》的制作人
富有战略性的战斗





跳着踹

Divekick

- ●平　台：PS4
- ●类　型：格斗
- ●开发商：Iron Galaxy Studios
- ●发售日：2013 年 11 月 15 日

●简介

以搞怪著称的 2D 格斗游戏《跳着踹》继 PC、PSV、PS3 之后，又高调宣布将参入 PS4 首发阵容，令世人无不侧目。《跳着踹》和早期的格斗游戏类似，只有两个按键，不过性能完全不同。DIVE 键会让角色往上跳，KICK 键会让角色使出飞踢，只要能踢中对方，即可一击必杀直接获胜。虽然玩法简单粗暴，但实际上变化还不少。不同的角色拥有不同的性能，除了标准的斜 45 度向下飞踢，还有平踢、扔火球以及更多角度飞踢的古怪角色。而根据玩家踢中对手时的部位，还有不同的奖励效果。家用机版还有装备系统，可以装备不同的宝石来让角色获得更有利的状态。如此奇葩的 2D 格斗游戏，你值得一试。

【文：纱迦】

●亮点细数

令人喷饭的游戏方式
可以轻松燃起对抗意识





重力漫游

Constant C

- ●平　台：X360
- ●类　型：动作
- ●开发商：IGS
- ●发售日：预计 2014 年初

●简介

《重力漫游》原为 IGS 推出的 PC 游戏，其概念由学生独立开发团队“脑洞”提出，随后被中国台湾著名游戏开发商 IGS 看中，并于 2011 年正式吸收脑洞加入。经过两年的开发，终于让《重力漫游》与玩家见面。游戏背景设定于一个因意外事故导致时间静止的太空站，玩家要扮演机器人来解开谜题、阻止灾难。游戏中存在着大量互动物品，它们既是用来解谜的道具，也是对玩家生命构成威胁的机关，机器人身上的时间光圈是惟一能让物品重新动起来的手段。而机器人还会掌握转换重力的能力，活用这一点可以在关卡中做出各种各样的巧妙动作。游戏收录的关卡超过 100 关，具有相当的难度。

【文：纱迦】

●亮点细数

动作与益智的高难度结合
见证宝岛游戏制作人的实力



幽浮：以敌制敌

XCOM:Enemy Within

- ●平　台：X360、PS3
- ●类　型：策略
- ●开发商：Firaxis Games
- ●发售日：2013 年 11 月 12 日

●简介

本作是回合制策略角色扮演游戏《幽浮：未知敌人》的资料片，但游戏设计师 Ananda Gupta 透露，资料片既不是前传，也不会延续前作的剧情，而是将会新增 8 张新地图、众多新敌人、武器装备、一种新资源，还有新的系统。通过新系统，玩家可以在基因实验室针对角色的身体器官进行升级，提高其能力。游戏还增添了一种名叫“MEC”的新单位，拥有特殊能力，经过升级可以获得诸如火焰喷射器和榴弹发射器之类的新武器。而离线的小队编制功能，也千呼万唤始出来了。结合了角色扮演和回合策略的原作获得的评价不俗，资料片作为加强版，更是值得一试。

【文：AQ】

●亮点细数

策略与角色扮演融合
游戏要素增强





战争前线

Warface

- ●平　台：X360
- ●类　型：主视角射击
- ●开发商：Trion Worlds
- 发售日：2014 年上半年

●简介

《战争前线》是由 Trion Worlds 开发、Crytek 提供技术支持的多人在线游戏，PC 版在中国大陆地区由腾讯运营。游戏以提供玩家免费的高画质在线多人射击体验为目标，采用了世界知名引擎 CryEngine 3 打造，堪称业界顶级水平。游戏收录有 4 种性能迥异的职业，玩法以 PVE 为主，同时也有 PVP 模式，并提供了丰富的 DIY 枪械改造系统。玩家可以携带多种装备上战场，根据战场的情况随时切换对策。游戏的最大特点还是精美的游戏画面，X360 版虽然在画面表现方面不及高配置 PC，但同样可圈可点。而且 X360 版将对游戏内收费的系统进行重大改进，让在意 F2P 的玩家也能找到乐趣。

【文：纱迦】

●亮点细数

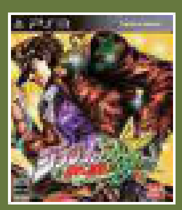
美仑美奂的游戏画面
数量繁多的枪械配件



GOLDEN EYE CROSS REVIEW
黄金眼



乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗



PS3

- ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル
- NBGI
- 格斗
- 2013年8月29日
- 日版

22

[游戏简介]《全明星大乱斗（简称ASB）》是《乔乔的奇妙冒险》漫画版诞生25周年的纪念性作品，由CC2制作、NBGI发行。阵容方面相当强大，系列里1－7部的主角全数登场，不仅如此连正在连载中的第8部主人公东方定助也一并收录在内，游戏对原著的还原程度可以用“偏执”二字来形容。



7

对战时的手感更偏向于硬派的2D格斗游戏，但得益于简易连击系统，初学者也能轻松地打出炫目华丽的连段，因此《ASB》可以说是粉丝们的必入之作。征战模式那丧心病狂的课金系统这里就不再过多地进行抨击，倒是9月10日更新的平衡性补丁令游戏的爽快度大打折扣，给人一种矫枉过正的感觉。

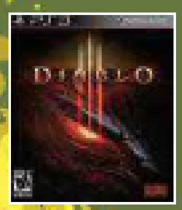
7

个人对本作的评价与感受在编辑视点里已经详细说明。总结一下，画面、音乐、原作还原度、演出效果、粉丝向小细节等方面可以打9分，但CC2开发的格斗游戏根基不足，就算更新之后去掉了无限连技也依然不完善的系统要扣1分，众所周知的无良课金模式再扣1分。7分拿好，不能更多！

8

如果仅仅将其作为一款对战类ACT来看，本作的对战性还是不错的。最基本的FTG理念基本都能套进来用，而时髦移动和发生极快的起跳又给战斗增加了不少变数，更别提还有不同角色间不同的系统了。还原度方面参考了数以万计的原画，制作的效果非常惊人，说明CC2非常清楚粉丝的需求。

暗黑破坏神 III



PS3/X360

- Diablo III
- Blizzard
- 动作角色扮演
- 2013年9月3日
- 美版

热血推荐

25

[游戏简介]本作针对主机调整了系统并重新设计了界面和操作，扮演英雄击败邪恶的战斗历程依旧刺激。油画般的地图背景渲染，搭配夸张而炫丽的技能特效，加上细致的音效，视听效果不俗。在与地狱恶魔对抗的过程中，玩家可以选择本地或在线多人游戏，更有各种难度可供挑战。



8

取消了拍卖场的主机版反而更有“暗黑”的味道。角色的装备提升全凭自己动手，自然也更有丰衣足食的成就感。相对于动作性的增强，锁定功能因为根本的战斗机制问题而少有用武之地，难以在混战中精确定位。不过就杀怪刷宝而言，一旦过了开荒期，其爽快感可是毫不含糊。

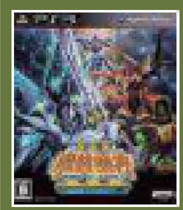
9

本作令人满意，但也令人遗憾。满意之处自然是把PC版的内容原汁原味地移植到了家用机上，还根据家用机的操作特点进行了修改。遗憾的则是除此以外本作基本没有任何新内容，对玩过PC版的玩家吸引力太低。但考虑到本作现在追上了PC版的脚步，期待能够早日玩上资料片《夺魂之镰》。

8

本作无论在画面还是系统玩法上都称不上顶尖，但给人的感觉却足以用“精致”来形容。物理效果极其夸张，怪物炸裂的碎片凌空直逼镜头，踩到地上的蛇虫鼠蚁的动画和逼真音效，轻易就使玩家全情投入。尽管同屏元素过多时会有轻微掉帧现象，但比起PC版的网络延迟，也不过是小事一桩。

超级机器人大战OG外传 魔装机神 II 正义的荣耀



PS3/PSV

- スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神II PRIDE OF JUSTICE
- NBGI
- 战略角色扮演
- 2013年8月22日
- 日版

23

[游戏简介]本作是《超级机器人大战》的外传作品“《魔装机神》系列”的第三作，游戏的舞台依旧是地底世界拉·基亚斯，虽然长年的战争已经画下句号，不过却还有许多根本的问题没有解决，同时战争留下的伤痕也招致了新的波澜，正树所属的国际维和组织正面临着新一轮的挑战。



8

由于之前没接触过这个系列，开始想着当成普通《机战》来玩，结果被难度给吓愣住了，序盘被一击秒杀是家常便饭，而后期改满的机体甚至连杂兵两下攻击都扛不住，和自己所认识的《机战》有很大不同。不过当懂得战术运用的重要性后，情况就会有所好转，同时也能渐渐从中体验的乐趣。

7

游戏中插入了大量的剧情CG，值得好评，但在战斗画面上大量照搬之前的作品，重复使用率过高让人厌烦。系统上作出了不少调整，在难度上有所提升，但提升方式简单粗暴，直接加数值和敌方武器，在平衡性上有不少问题。剧情上也不过不失，整体素质在原地徘徊。

8

本作在画面上确实是下了一番工夫的，地图和机体的建模细致入微，战斗画面的帧数也非常足，机体动起来不会像PSP的前作那样有模糊的感觉，有条件的玩家建议用支持1080P的PS3版来玩。流程方面也相当厚道，三条路线都有独立的剧情编排，而且最终BOSS打法都各有特色，值得玩家通三遍。

杀戮地带 雇佣兵



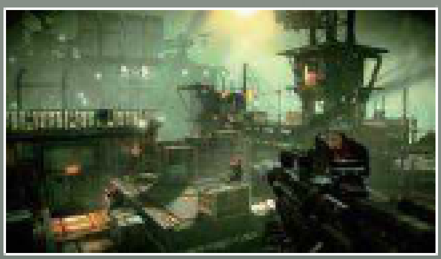
PSV

- Killzone Mercenary
- SCE
- 主视角射击
- 2013年9月4日
- 繁体中文版

热血推荐

24

【游戏简介】故事设定在初代《杀戮地带》之后，玩家不再是人类或是Helghast任何一方，而是扮演一名为了钱而工作的雇佣兵，游走在多方势力之间。游戏活用了PSV的触摸屏、陀螺仪等多项机能，带来了全新的操作体验。主打的线上模式包含6张地图，支持最多8名玩家同时游戏。

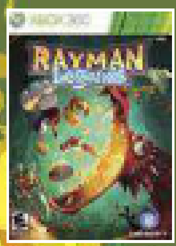


虽然本作是外包给其他小组进行开发的，但游戏素质却并不含糊，出色的画面和稳定的帧数可以称得上是掌机上最好的FPS游戏。本作强调的是多人在线联机部分，因此在单机流程上显得有些薄弱，只有9章。手感上来说不过不失，通过触摸屏发动的近身战爽快感十足，演出效果相当不错，但比较遗憾的是枪械的种类偏少。

从画面来讲这是有史以来最强的掌机FPS。游戏各方面做得中规中矩，近战用触摸操作有点奇怪，高难度下可以籍此回血。游戏名为雇佣兵，剧情方面可以无视。联机方面也比之前的《COD》和《抵抗》好，就是地图较少。不过游戏会不时发生一些无伤大雅的小BUG，再就是用PSV玩主视角射击还是得适应一下。

作为一款掌机游戏，本作的画面表现和射击时的手感都非常惊艳，近战攻击活用了触摸屏功能，玩起来更有代入感。过短的单机流程虽然符合掌机特色，但仍然算是一个缺点。如果玩家本身非常擅长第一人称射击，本作的一些键位设定上的特异之处也会带来麻烦，但游戏体验仍然算得上良好。

雷曼 传奇



PS3/X360

- Rayman Legends
- Ubisoft
- 平台动作
- 2013年8月29日
- 美版

黄金珍藏

29

【游戏简介】《雷曼 起源》两年后推出的新作，本作中雷曼和他的好友们将会为了对付暗Teensies以及拯救10公主而展开冒险。本作的关卡除了全新的6个世界之外，还收录了前作《雷曼 起源》的内容。此外还有竞速模式和挑战模式等，可以跟好友一起合作和对战。

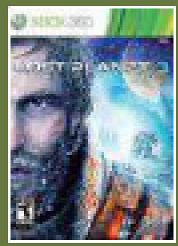


作为一款2D横版过关游戏，本作的流畅性和爽快度无懈可击，难度有挑战性而且收集要素非常丰富。通关之后给我印象最深刻的地方在于关卡设计方面做得非常有特色，比如要求玩家将攻关路线最大程度优化的竞速关卡、根据节奏躲过障碍的音乐关卡等，每个世界的关卡几乎没有雷同感。

本作专属关卡的流程不长，但是收录了前作《雷曼 传奇》的关卡，700个收集使得游戏的内容十分充实。每一个关卡设计得很有创意，每进入一个新的世界都会感到眼前一亮，部分小关卡还做得像大片般震撼刺激。最后一个隐藏世界巧妙地利用各种视觉效果增加难度，给人带来不一样的体验。

这是一款让人感到非常惊艳的游戏，无论在哪个方面都有出众的表现。精美的画面刻画让人流连忘返，在谜题的设计上也非常的巧妙，机关多但并不给人有重复厌倦的感觉。新增的音乐关卡也让游戏更加带感。多样化的角色选择以及富有挑战性的时间挑战关卡让游戏有了重复挑战的价值。

失落的星球3

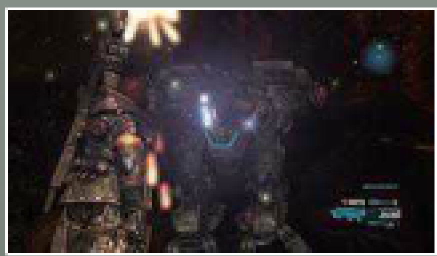


PS3/X360

- Lost Planet 3
- Capcom
- 动作射击
- 2013年8月27日
- 美版

20

【游戏简介】虽然是系列的第三部作品，但本作讲述的却是一代之前的故事。游戏借男主角佩顿之口，讲述了他在刚来到E.D.N. Ⅲ时发生的故事，解开了系列中的不少谜团。为了配合故事，游戏在系统上也做出了不少调整，同时还有丰富的收集、挑战要素，足以消耗玩家大量的时间。

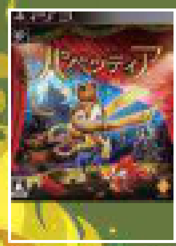


与系列的其他作品有所不同，本作中机甲的使用比重较大，机甲和单独作战的配合方式值得称赞。在故事讲述上也有不少的闪光点。可惜本作放弃了不少系列的优秀传统，在打法和模式上略显重复，瞄准的手感很奇怪，不太像是一款射击游戏，偶尔的掉帧让人难以忍受，整体素质不过不失。

外包没能给这个系列带来复兴。站在系列续作的立场上讲，它丢掉了这个系列的灵魂。单人模式场景单调，在任务间的移动占据了大部分的游戏时间，缺乏可以研究的系统，多人模式也没什么值得研究的地方。好在它有一个很棒的剧本和一个不错的网战模式，但这不足以改变它沦为一款平庸之作的命运。

一个高明而有诚意的故事剧本却配上了糟糕的画面水平和不入流的射击手感，令这款作品无法跻身一流甚至是二流之列，稀少的枪械和缺乏吸引力的升级选项很容易让玩家在前期就失去动力，机甲战斗部分过于公式化，缺乏挑战性。对于系列粉丝来说，抛弃热能不断减少这个核心设定也是扣分点。

木偶历险记



PS3

- Puppeteer
- SCE
- 动作
- 2013年9月5日
- 日版

热血推荐

24

【游戏简介】本作是一款2.5D横版动作游戏，讲述了名为空太郎的少年被月熊国王抓做俘虏，灵魂被封印在了木偶当中。空太郎在魔法剪刀的帮助下向着月熊国王的邪恶军团发动攻击，最终得以打倒BOSS安全回到地球。游戏还同步推出了繁体中文版，低廉的价格绝对值得玩家们入手。



游戏采用了木偶剧的独特表现形式，以屏幕为舞台展现了一出惊险刺激的冒险。夸张的演出效果、爽快的战斗体验、诙谐幽默的剧情、创意十足的系统，作为一款低成本的原创新作，上述这些优点足以让玩家有值回票价的感觉。只可惜游戏流程基本就是一本道，自由度较低，缺乏值得挖掘的潜质。

如同《小小大星球》的单机部分一样，本作有着出众的创意和趣味十足的关卡设计，貌似低龄向，但实际难度并不低。正如制作人说的那样，游戏双打时占了不少的便宜，一个人玩的话若还要顾及收集探索就会有些手忙脚乱，是非常适合双人合作同乐的作品。加之是中文版，适合人群颇广。

游戏的流程以剧场的方式呈现，构造出一个惊奇怪诞的幻想世界。而以剪刀为主要武器的游戏系统配合换头设定，给玩家带来相当新颖的游戏体验。游戏中穿插着大量的吐槽和黑色幽默，令人忍俊不禁。故事方面涉猎很广，看似简单其实不乏深度。另外本作的配音和配乐同样十分出彩，代入感十足。

飞哥与小佛 探索酷东西



X360/Wii/Wii U/3DS

- Phineas and Ferb:Quest for Cool Stuff
- Majesco
- 平台动作
- 2013年8月12日
- 美版

17

[游戏简介]本作是根据迪士尼频道著名动画改编的游戏。游戏继承了动画的特色，有大量音乐穿插在其中。玩法主要分为两种，飞哥驾驶机器人的宇宙探索，以及鸭嘴兽宠物派瑞和邪恶科学家的战斗。随着游戏流程的展开，机器人的能力会不断增加，从而能够上天下海，并可以自定义机器人的外观。



超级简单的儿童向游戏。每关有大量检查点，死掉之后可以无条件从检查点复活，而之前吃到的道具和消除的障碍全部继承，使得任何水平的玩家都可以轻松通关。游戏本身乏善可陈，收集算是游戏的主要目的，通过完成各种各样的迷你游戏来解锁新要素。X360 版只要 4 个小时就能全成就，但游戏锁美区。

游戏设计了 3 种关卡，不过只有控制鸭嘴兽时的手感还算及格。好在游戏够简单，黑着往下打也不存在卡关什么的问题。不过这游戏感觉是个合家欢类型，但偏偏不能双打，也没有什么适合多人的迷你游戏，更没有制作花絮、原画设定之类的要素，除了成就外真不知道玩来干什么。音乐算是游戏的最大亮点。

游戏本身没有任何难度可言，收集的难度适中，属于仔细找就一定能找到的类型。迷你游戏方面变化不多，一般都是在限定时间内吃够一定数量的道具，穿插着几个限时挑战。Wii U 版没有针对游戏进行什么特色修改，基本可以无视。全要素大概 4 个小时就能完成，对动画有爱的玩家可以抽点时间试一盘。

死或生 5 终极版



PS3/X360

- Dead or Alive 5 Ultimate
- Koei Tecmo
- 格斗
- 2013年9月5日
- 日版

热血推荐

24

[游戏简介]作为《死或生 5》的最终形态，本作不仅追加了新角色、新场景、新模式，PS3 版还提供“基本免费版”供玩家免费体验游戏的乐趣。此外以往家用版以及 PSV 加强版中大受好评的教程以及连段挑战模式都经过强化，角色的平衡性等对战的细节也经过调整，无愧于“终极版”之名。



虽然是一炒再炒的冷饭，但制作组的诚意值得肯定。体贴的教程模式将对战的系统进行了细分，格斗初哥也能通过教程无师自通。连段挑战模式是游戏的一大亮点，不少实战型的实用连段都收录在内。更让人点赞的是角色的招式性能在加强版之后再次进行了调整，就算接触过加强版的玩家也有新的研究空间。

总结一下本作的思路，就是“诚意以加人为本”。新增角色、新增服装，要说不满意的话确实有些矫情，但作为核心的故事模式一点儿没变，多少还是让人觉得有些不对。角色性能和系统方面虽有一定的变化，但也逃不脱出完全版捞钱的嫌疑。成就/奖杯难度大幅降低，对于开拓新玩家群还是很有帮助的。

看惯了红叶、雷切尔这两位妹子在“《忍者龙剑传》系列”里挥舞着大刀战斧砍杀怪物后，再来《死或生》中操纵她们以拳脚体术对战时别有一番风味。游戏的画面清新靓丽，音乐方面也自成一派。针对女性角色新增的各种美艳服装更是让人连做眼保健操的功夫都省下了，强烈推荐给绅士玩家们！

唐老鸭历险记 重制版

PSN/XBLA

- 2013年8月14日（PSN）
- 14.99美元
- DuckTales Remastered
- 平台动作
- Ubisoft

推荐度 8.0 /10



画面音乐完全重制，关卡设计也和 FC 版有较大差别。和 FC 版相比，除了最后一关之外，关卡难度大幅下降。BOSS 战经过重新设计，演出效果好了很多，但代价是变得更拖沓。制作组请来动画班底为游戏角色配音，增加了大量剧情。每关有 3 条命，死光会强制返回基地，没玩过 FC 版的人需要适应。

世界巡回扑克赛 大赢家

PSN/XBLA

- 2013年9月4日
- 免费
- World Series of Poker:Full House Pro
- 桌面棋牌
- Microsoft Game Studios

推荐度 6.0 /10



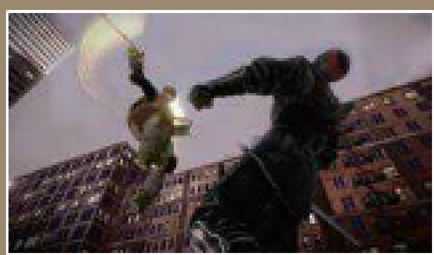
这是款免费游戏，而且除了能够用 Xbox 玩，也能够通过平板电脑来进行游戏，两者之间的服务器是共通的，所以玩家并不缺对手。但是图形界面有点粗糙，繁多的商店购买项目则暴露了本作的氪金本质，还好都是些装饰品，不是非买不可，所以玩家们还是可以专心享受玩德州扑克的乐趣。

忍者神龟 脱影而出

PSN/XBLA

- 2013年8月28日
- 14.99美元
- TMNT:OOTS
- 动作
- Activision

推荐度 5.0 /10



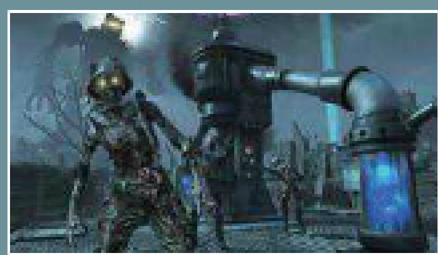
游戏在动作招式和合作攻击方面很有想法，但设计并不到位，导致人物的招式看起来很奇怪，打击感也相当薄弱，加上 AI 同伴愣头愣脑，恐怕也只有四个玩家合作时才能一定程度上提升游戏体验。虽然缺点很多，但游戏本身的模式以下载游戏来说倒还算丰富，原作粉丝玩起来不会无聊，还可以顺便怀旧一下。

COD 黑暗行动Ⅱ 启示录

PSN/Xbox LIVE

- 2013年8月27日（Xbox LIVE）
- 14.99美元
- Call of Duty: Black Ops II Apocalypse
- 主视角射击
- Activision

推荐度 9.0 /10



收录两张全新多人地图、两张经典多人地图，外加一张丧尸地图。这回的丧尸地图交代了整个系列丧尸模式的核心，老玩家不可不玩。故事被设定在一战，但也有巨人、法杖这样的超现实要素，十分有趣。彩蛋的解除过程历代最难，有大量强制战斗，流程很长，成功之后的成就感也相应地大幅增加。



中国移动大屏双核百元智能机低至399元，9月火热销售

- 399元-599元超低价格
- 双核处理器
- 4.0-4.5英寸高清屏幕
- Android操作系统
- 畅快3G网络

各大营业厅有售 登录中国移动手机商城www.e100.cn或中国移动天猫官方旗舰店10086.tmall.com在线购买



酷派8150S　中兴U809　联想A318t　酷派8070D　海信T929　联想A378t　天迈D28X　百立丰T535

引领3G生活

www.10086.cn　10086

中文游戏情报局

上期我们制作了特别企划《中文游戏丰收祭》，为大家介绍了将于2013下半年发售的大量官方中文版游戏。此特企一出，受到读者们的广泛好评。而短短15天时间过去之后，有关中文游戏的情报又涌现出了一大批，实实在在地让我们感受到中国玩家的春天已经来到了。在这个背景下，全新栏目"中文游戏情报局"便应运而生。这是一个不定期推出的栏目，当中文游戏情报积累到一定程度时就会推出，以便玩家掌控资讯、调配资金。

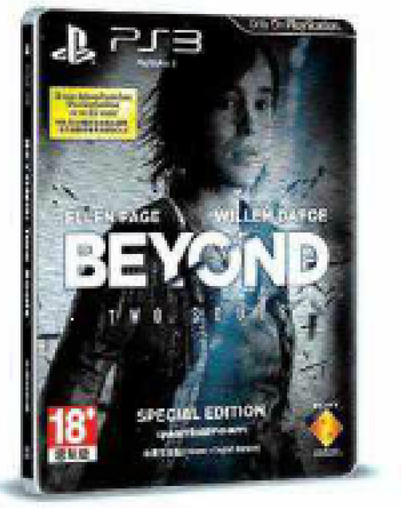
★《超凡 双生》发售日确定

- ●原　名：BEYOND: Two Souls
- ●机　种：PS3
- ●开发商：SCE
- ●发售日：2013年10月8日（同步）

正如上期所说，SCE于9月11日正式公布了《超凡 双生》官方中文版的发售日——10月8日，这意味着中文版将和其他版同步上市。而特别值得一提的是，这次亚版将拥有两种限定版，十分超值，具体可以观看下面的产品详情。本作在台湾地区被翻译为《超能杀机 两个灵魂》，沿袭了把《暴雨》称为《豪雨杀机》的传统，实在是令人想吐槽一把。

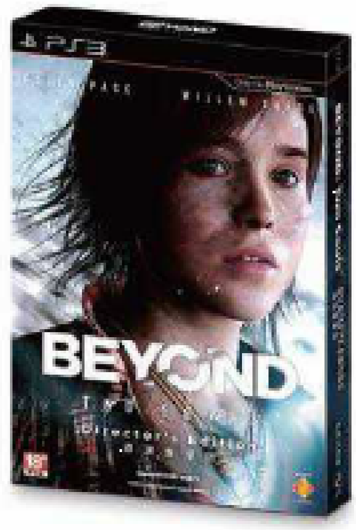
《超凡 双生》特别版

- 限量版铁盒包装。
- 追加30分钟游戏流程。
- 4部制作花絮影片。
- 游戏原声。
- PS3动态主题
- PSN玩家头像。
- 预约特典：限量版Jodie-Aiden名牌吊饰。



《超凡 双生》导演剪辑版

- 限量版铁盒包装。
- 追加30分钟游戏流程。
- 4部制作花絮影片。
- 游戏原声。
- PS3动态主题
- PSN玩家头像。
- 珍藏版精装书。
- 预约特典：限量版BEYOND玻璃杯套装。



速报简讯

●本期最大惊喜！EA官方在主页上透露，X360/Xbox One大作《泰坦天降》已确认有官方中文版。

●原定于9月5日发售的《分裂细胞 黑名单》中文版出了点小问题。PS3版已正常发售，但X360版因为某种原因改为月内，不过玩家不必担心，因为在同日推出的X360版《分裂细胞 黑名单》日版里，已经包含了中文，因此中文版肯定不会取消。等不及的人可以先买张日版来尝鲜。

●在上期的特别企划中，我们曾经说过PS3/X360游戏《暗黑破坏神Ⅲ》有可能推出中文版。不过如今看来这个愿望可能不会实现了。来自台湾游戏网站巴哈姆特的消息称，目前该作暂时没有中文化的计划。不过巴哈姆特并不能代表游戏厂商本身，而且该消息也只是在一个视频节目中作为画外音出现的。就算本世代版没有中文版，次世代版还有希望。

●育碧于近日宣布《监察风云》（台译：看门狗）的中文版将延期到明年2月推出。《监察风云》将于11月21日发售，原本中文版定于12月发售，如今的2014年2月是X360/PS3版的推出时间，而Xbox One/PS4的中文版发售时间仍未确定。考虑到年末大作如云，外语不好的玩家不妨先玩玩其他游戏放松一下。

《无双大蛇2终极版》中文版确定

果不其然，《无双大蛇2终极版》已确定将推出中文版，PS3、PSV统统有份，时间为冬季。中文版采用日文语音+中文字幕的方式呈现，虽然比起9月26日的日版来晚了很长时间，但依然值得等待。

《无双大蛇2终极版》将收录超过140名以上的角色，除了之前杂志上报道过的那些新角色以外，目前又公布了九尾狐、混沌这两名新角色，可谓超值。日版还将预定赠送与《死或生5终极版》联动的角色服装，分别是佳拉夏COS（霞）、三藏法师COS（红叶）、王元姬COS（绫音）。不知中文版届时是否也会赠送这个特典，如果大家特别在意的话，记得要买港版中文版的《死或生5终极版》哦！



《怪物猎人4》迈出中文化第一步

大受关注的《怪物猎人4》即将发售，由于3DS存在锁区问题，购买了港台版3DS的玩家只能望洋兴叹。不过任天堂显然也意识到了这一点，因此特意安排港台版《怪物猎人4》同步上市。另外游戏虽然仍没有推出中文版的计划，但港台版《怪物猎人4》将同捆64页中文说明书。虽然玩不到中文版，但至少说明官方已经开始重视这个市场。另外港台版《怪物猎人4》已确定能与日版联机，因此购买了港台版3DS的人也不用担心找不到人玩。此外港台版《怪物猎人4》的官方网站现已开张，有兴趣的玩家可以去看一下。



文 AQ　美编 小瑟



暗黑破坏神Ⅲ		Blizzard	动作角色扮演
多机种	Diablo Ⅲ		美版
	2013年9月3日	本地1－4人，在线2－4人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上	

为主机量身改造的《暗黑破坏神Ⅲ》在相同的游戏内容的基础上，强化了动作性，而且提前实装了装备2.0的部分特性，务求使掉宝系统达到“掉落更少质量更高”的要求。主机平台上类似的作品极其罕见，虽然《暗黑破坏神Ⅲ》的图像算不上非常高端出众，但是在动态特效和细节刻画上相当精致，朝一波又一波的恶魔冲杀过去的感觉也依旧酣畅淋漓。目前中文版尚未发售，本期先为各位提供游戏系统的上手介绍、怪物词缀及奖杯成就中英对照表。详细的任务流程及攻略研究会在下一期献上，敬请期待。

基本操作

PS3	功能	X360
○	确定/选择/对话/主动技能1	A
×	取消/主动技能5	B
△	主动技能4/复活	Y
□	主动技能3/详细信息	X
R1	主动技能6/切换页面	RT
R2	主动技能2	RB
R3	提示位置/重置地图/标记或卖掉废品装备	RS
L1	生命药水/切换页面	LT
长按L2	目标锁定	长按LB

PS3	功能	X360
L3	卸下装备/重置地图	LS
左摇杆	角色移动/移动地图	左摇杆
右摇杆	翻滚闪躲/缩放地图	右摇杆
↑	快速装备	↑
→	城镇传送门	→
↓	打开地图	↓
START	角色选单	START
SELECT	游戏选单	BACK

▲注：港英版游戏中部分显示为○和×之处，实际对应PS3的相反按键，即×和○。

界面元素



①能量槽
②增益状态、血槽、等级及经验槽
③技能和药水快捷键
④信息栏及快速装备
⑤装备损坏提示
⑥小地图及区域名
⑦怪物血槽
⑧怪物名称、类型及词缀
⑨追随者信息

基本流程

游戏以任务为线索，共有4章，每章的主线任务继续细分，通过后可以直接选择章节。只要与头上顶着黄色感叹号的NPC对话，或者前往小地图黄色箭头和黄色光圈之处，就能完成主线。除了主线任务，以区块形式随机生成的地图上，还会有许多支线任务，这些任务会以黄色圆点提示。在60级后，完成支线事件或击杀BOSS和精英怪物，会获得最多可叠加5层的增益“涅法雷姆之勇”，每层增益提供额外的15%掉宝率，5层增益时击杀独特怪物有几率掉落钥匙，用来进入游戏后期的炼狱装置。

另外，大部分地图都会有固定的传送点，优先开启传送点，可以迅速到达任务目的地或者回城。每章内可以随意在已开启的传送点间转移，章与章之间无法传送。





地图设施

每章开始的地方皆为据点，回城术开放后可以按十字键一直返回据点。据点内主要设施有储物箱、传送点、角色旗帜、商人（可修理装备）、回血的僧侣、铁匠和珠宝匠（需通过主线开启）、追随者、竞技场NPC和特殊NPC。在线多人游戏时，可以使用角色旗帜直接传送到队友的身边。追随者、铁匠和珠宝匠要到第二章才会全部开放。在竞技场可以PVP，仅供娱乐。

野外地图有迷雾覆盖，探索要素虽然以区块的形式随机生成，但并不是真正意义上的完全随机。多数野外地图都会有固定的形状和地形，在固定的位置会有地图的传送门以及随机开启的副本入口。副本随机程度更高，岔路和死路很多，但过图位置也有相对可预见的方向性，实际上有一定规律可循。因此只要新开游戏多刷几遍，就能把地图上所有随机的要素收集完全。值得一提的是地图的宝箱，除了最大号的发光宝箱可能出装备且提供"涅法雷姆之勇"增益外，其他小宝箱的报酬都并不算高。

另外地图上还有一些辅助设施，比如圣坛和血池。战斗前激活圣坛（有提高掉宝率、攻速、防御等效果），战斗中利用血池，都能为战斗提供加成和帮助。






系统介绍

难度模式

玩家可以选择两种游戏模式——普通模式和专家模式（Hardcore），两种模式之间的角色除了挑战记录以外，其他系统记录均不共享（如储存箱、工匠等）。专家模式下角色的死亡是永久性的（竞技场PVP除外），而且要在普通模式至少一个角色达到10级才会开启。而普通模式的角色死亡则只会扣除装备耐久度的10%。

游戏难度分两层，第一层是按通关次数逐步开放的，分别是普通、噩梦、地狱、炼狱难度，第二层是按怪物强度自主选择的，有简单、中等、困难，以及第一个角色达到10级后开放的大师（Master）Ⅰ－Ⅴ难度，大师难度下战利品会更多更好。





Master I	+60% 魔法寻宝率，+60% 金币，+120%经验奖励
Master II	+70% 魔法寻宝率，+70% 金币，+140% 经验奖励
Master III	+80% 魔法寻宝率，+80% 金币，+160% 经验奖励
Master IV	+90% 魔法寻宝率，+90% 金币，+180% 经验奖励
Master V	+100% 魔法寻宝率，+100%金币，+200% 经验奖励

战斗系统

玩家最多能选择6个主动技能和3个被动技能，主动技能直接对应手柄的六个按键，面对的敌人有红色的线框包围，此时按住L2（X360版LB）可以锁定，在远距离"放风筝"时可以善加利用，但一般情况下主要应多靠控制朝向而不是锁定。右摇杆可以翻滚躲避，但由于怪物的攻击范围显示的与实际判定的不一致，所以实际回避攻击的效果并不理想，无法完全替代回避型的防御技能。

杀死敌人或敌人血量降到一定程度时（血槽每隔1/2或1/4的位置），有可能会掉落回复生命值的生命之球（Health Globe），靠近拾取后逐渐回血。此外，血球还与部分技能相关联，影响到具体的战术和Build（技能搭配）。

除了生命之球，还会掉落黄色的增益球"涅法雷姆荣耀"。该增益可以叠加3层，第一层增加移动速度，第二层使攻击附带闪电效果，第三层时会造成怪物爆炸，增益的持续时间可以通过拾取生命之球短暂延长。

怪物的威力从名字和发光的颜色可以判断，白名的为普通级，蓝名的为勇士级，黄名的为稀有级，紫名的为独特级，其中勇士与稀有怪物会以3到4只一组的形式出现。勇士、稀有和独特级怪物都会依据所选难度增加血量和攻击力，且附带随机词缀。所谓词缀，即怪物拥有的额外技能，具体如下表所示。在炼狱难度下，最多会带有3个词缀，需要足够强大的装备和灵活运用技能才能应付。




难度	怪物词缀	译名	怪物属性
普通	Desecrator	亵渎	这种怪物能在你的脚下召唤出地狱烈火，在几秒后开始喷发，若不及时离开就会造成重创。
	Electrified	带电	这类怪物遭受攻击时会放射出数团电流，对接触者造成电击伤害。
	Frozen	冰冻	这种怪物能在四周召唤出会爆炸的冰晶，冻结位于爆炸范围内的玩家，造成冰寒伤害以及缓速。
	Illusionist	幻术	此等怪物能施放幻术，造出多个分身。这些幻术分身不仅具有扰乱视听、妨碍你击杀本尊的作用，也会造成实际的伤害。
	Jailer	监禁	拥有监禁能力的怪物能暂时将你定身，使你无法移动。但是某些防御性的技能还是有办法脱逃监禁。
	Knockback	击退	击中时会将玩家震开，打断你的攻击，并且使你的移动速度变慢。
	Missile Dampening	投射抑制	拥有此能力的怪物能布置出一道力场，降低所有投射物的速度，削弱远程攻击的威胁性。
	Molten	熔火	在走过的地方留下熊熊燃烧的岩浆。而当他们死后，尸体还会爆炸喷出极具杀伤力的烈火。
	Mortar	轰炮	这种怪物能发射以抛物线飞行的火球，对远处敌手造成重大的伤害。但只要迅速贴近他们身边就能避开轰炮的攻击。
	Nightmarish	梦魇	击中时可能会造成恐惧，使你的人物奔逃数秒而无法操控。
	Plagued	瘟疫	瘟疫感染的怪物除了会留下剧毒的污水之外，甚至连其攻击者都会受到持续性的毒素伤害。
	Reflect Damage	伤害反弹	这类怪物能将他们受到的部分伤害反弹回去给原攻击者。他们的反弹能力会随着时间开启与关闭，你可仔细观察他们来分辨。
	Shielding	护盾	张开短效性的魔法护盾，保护怪物不受任何伤害。
	Teleporter	瞬移	怪物会消失然后瞬间移动到画面上不同的地点，进行突袭或者逃离。
	Vortex	漩涡	拥有此能力的怪物能将你拉到他们身边，打断你的攻击，并且将你置于危险的攻击范围内。
	Waller	筑墙	拥有此能力的怪物能造出数道石墙，将你困住，或是阻拦你的去路。若是你没有因此而被困死的话，召唤的石墙会在几秒后消失。
噩梦	Arcane Enchanted	秘法加持	怪物的攻击能造成额外的伤害，可召唤出秘法光束，旋转发射极具杀伤力的秘法光束。
	Extra Health	强命	这种能力的怪物拥有远高于同类普通怪物的生命值，因此相当耐打。
	Fast	快速	拥有高于同类普通怪物的攻击速度和移动速度。他们能高速在战场上四处移动，并且会善用其速度优势无情追杀身受重伤的你。
	Fire Chains	火链	这类怪物彼此间会有一条火链相连，灼烧任何接触到的东西。杀死怪物群当中的怪物，可限缩火链的长度与机动性。
	Horde	结群	怪物本身并不具备特殊的能力，但是他们成群结队出现的数量将高于同类的普通怪物群。
	Vampiric	吸血	这类怪物能从你的伤口吸取生命力，将他们对你造成的部分伤害转为生命值。
地狱	Avenger	复仇者	当同群的怪物被击杀时，拥有复仇者能力的怪物会变得群情愤慨，伤害力、攻击速度、生命值，以及其他的属性都会随之提高。
	Health Link	生命连结	同群怪物的生命互相连结，共享一个总生命值。对其中任何一只怪物造成的伤害，都会由同群全部的怪物一起分担。

角色属性

《暗黑破坏神Ⅲ》中的职业大致分为力量型(野蛮人)、敏捷型(武僧和狩魔猎人)、智力型(秘术师和巫医)三种,加上未来首部资料片中属力量型的圣教军,正好每种各2个职业。每个职业对应的故事背景不同,在过场动画中呈现的各自讨伐恶魔之行的目的也大不一样,而且角色的剧情对白和跟随者的对白几乎完全独立,可惜的是,大体上的流程都是一致的,执着于完整对白的朋友只能将五大职业男女共10个角色都从头到尾各玩一遍了。

角色基本属性主要有7个:每秒伤害(Damage)、护甲减伤(Armor)、生命(Life);力量(Str)、敏捷(Dex)、智力(Int)、体力(Vit)。力量、敏捷、智力分别影响三种类型职业的伤害,是主属性,同时还影响其他具体参数,而体力则影响生命值。具体效果归纳如下:

属性	效果
力量(Strength)	野蛮人主属性。每点增加野蛮人1%伤害,增加所有职业1点护甲。
敏捷(Dexterity)	武僧和狩魔猎人主属性。每点增加武僧和狩魔猎人1%伤害,增加所有职业0.1%回避率。
智力(Intelligence)	巫医和秘术师主属性。每点增加巫医和秘术师1%伤害,增加所有职业0.1抗性。
体力(Vitality)	每点增加10点生命值。

除了基本属性,还有许多其他属性,比如有关冒险的属性:魔法装备掉率MF(Magic Find)和金币掉率GF(Gold Find),有关战斗辅助的属性:血球掉率、血球恢复量、拾取范围等。

影响属性的因素有:角色等级、巅峰等级、技能效果、装备效果、额外增益。角色升级时,将自动分配属性点,60级后开启巅峰等级(Paragon Level),目前共有100级,属性点的提升将延续,而MF和GF则每级增加3%。

职业介绍

技能分为主动和被动两大类,均随人物基本等级提升而逐步解锁,直至60级才能全部开放,且没有传统的加点,只需考虑组合搭配。主动技能分为主要技能、次要技能、防御技能和职业特殊技能。每个主动技能又有符文分支,在原技能的基础上,或增强威力,或改变效果。被动技能则从整体上调节战斗的风格,更多地用来配合自身装备和已选择的主动技能,起着辅助的作用。

野蛮人:野蛮人是近战职业,能量源为怒气。承受伤害或使用部分技能时会生成怒气,消耗怒气的技能会产生更强大的爆发力,脱离战斗状态时怒气将逐渐消退至0。合理积攒和利用怒气,才能最大化其输出。

武僧:武僧是近战职业,能量源为精气。精气会缓慢地自动恢复,使用技能可以加快恢复速度。武僧拥有敏捷的身手和连击技能,穿梭于怪物堆之间且续航力强大,利用真言还可以为队友提供增益。

狩魔猎人:狩魔猎人是使用弓箭和机关陷阱的职业,血量和防御较低,其能量源分为两种:憎恨与戒律。憎恨用于攻击技能,戒律用于防御及战术技能。狩魔猎人需要与敌人保持一定距离,灵活运用机关陷阱,操作难度较高。

巫医:巫医以法力为能量源,可以召唤死物作为随从,还能操纵灵魂、运用毒系技能,擅长控制敌人的行动。由于巫医相对脆弱,法力的恢复速度较慢而消耗较大,所以走位和把握技能释放时机的意识非常重要。

秘术师:秘术师利用元素力量战斗,能量源为秘能,秘能的恢复速度极快,但范围技能的消耗也非常大,能量容易见底。利用范围技能可以迅速扫清战场,在瞬移和能量外套等技能辅助下生存能力较高。

装备系统

每个职业都有各自专用的武器和物品,大多数防具则是通用的。装备可以通过完成任务、击杀怪物、开大宝箱及武器架、铁匠锻造获得。装备按稀有度划分为普通(白色)、魔法(蓝色)、稀有(黄色)、传奇(橙色)和套装(绿色)5种品质。蓝色及以上的装备可以在铁匠处分解成各种锻造用的素材。

装备的属性根据角色及等级随机生成,主要分为两部分:白色数字的主属性和附带词缀的特殊属性。另外,带孔的装备可以镶嵌宝石,作为自定义性质的词缀。

职业	独特装备
野蛮人	单手重型武器 重型腰带 双手重型武器
武僧	拳套武器 武杖 练气石
狩魔猎人	弩枪 斗篷 箭筒
巫医	咒物 巫毒面具 祭祀刀
秘术师	法珠 秘术帽 魔杖

类别	头盔	武器	其他
红宝石	击杀经验加成X%	最小/最大伤害	力量
绿宝石	+X%怪物金币掉落量	暴击伤害提高X%	敏捷
紫宝石	+X%生命值	击中生命恢复	体能
黄宝石	+X%魔法物品掉率	受近战伤害时反击	智力

多人模式

多人模式分为本地多人模式和在线多人模式。本地多人模式只要按Start键即可随时加入游戏,如果不用U盘转移数据,则只能用本地帐号的角色。在线多人模式可以选择随机乱入或限定朋友进入。多人模式下每增加一名玩家,MF和GF将增加10%,但怪物威力也会相应提升。

奖杯成就

游戏内含挑战(Challenge)列表,其中有一部分与奖杯及成就重叠。达成挑战可以获得角色旗帜的新样式和装饰。

名称	取得条件
Diablo III Platinum Trophy	集齐所有《暗黑破坏神Ⅲ》奖杯(PS3版独有)
Rite of Passage	到达等级10
Demon Slayer	到达等级30
Hero of Sanctuary	到达等级60
Demon Slayer (Hardcore)	专家模式中到达等级30
The Mad King's End	普通难度下击杀骷髅王
The Mad King's End (Inferno)	炼狱难度下击杀骷髅王
Butchered!	普通难度下击杀屠夫
Butchered! (Inferno)	炼狱难度下击杀屠夫
The Coven Overthrown	普通难度下击杀玛格妲
The Coven Overthrown (Inferno)	炼狱难度下击杀玛格妲
The Lord of Lies	普通难度下击杀彼列
The Lord of Lies (Inferno)	炼狱难度下击杀彼列
The Lord of Sin	普通难度下击杀阿兹莫丹
The Lord of Sin (Inferno)	炼狱难度下击杀阿兹莫丹
The Prime Evil	普通难度下击杀迪亚布罗
The Prime Evil (Nightmare)	噩梦难度下击杀迪亚布罗
The Prime Evil (Hell)	地狱难度下击杀迪亚布罗
The Prime Evil (Inferno)	炼狱难度下击杀迪亚布罗
The Last of the Horadrim	完成第一章节所有主线任务
The Black Soulstone	完成第二章节所有主线任务
The Wages of Sin	完成第三章节所有主线任务
Victory and Sacrifice	完成第四章节所有主线任务
Fresh Meat	完成所有和屠夫有关的挑战
Out of the Shadows	完成所有和彼列有关的挑战
Azmodone	完成所有和阿兹莫丹有关的挑战
Diabolical	完成所有和迪亚布罗有关的挑战
Rarely There	装备一件稀有(黄色)物品
Legends of the Brawl	装备一件传奇(橙色)物品
Armed to the Teeth	装备栏里所有物品的等级需求为25或更高
Prepared for Battle	装备栏里所有物品的等级需求为60或更高
The Comfort of Strangers	招齐圣堂武士、盗贼和女巫
Friends with Benefits	给一名追随者换上全副武装
The Art of Conversation	完成所有主线角色、追随者和工匠的对话挑战
Breaking Not So Bad	在商人处修理一件物品
Shut Up and Take My Money!	向商人购买每一种类型的物品
Bejeweled	合成宝石
Made to Order	锻造5件物品
A Life with Meaning	将铁匠升级至等级10
Just a Hobby	将珠宝匠升级至等级10
Deep Pockets	拾取500000金币
All That Glitters	拾取5000000金币
Space! I Love Space!	购买所有储存箱升级
The Elitist	击杀500个精英(勇士、稀有或独特)敌人
Greed over Need	击杀100个盗宝哥布林
Never Seen that Before	击杀同名挑战列表中的1个独特敌人



曾经打造过《重力异想世界》这款创意十足的游戏的 JAPAN Studio 工作室，这次又为玩家带来一款同样风格独特的作品——《木偶历险记》。在游戏中，我们要扮演失去了脑袋的空太郎，手持剪刀，换上各种各样的脑袋展开冒险。游戏的剧情幽默且不乏深度，以剧场的方式来呈现相当独特。最重要的是本作推出了繁体中文版，各位千万不要错过哦。

文 娜尼 美编 anubis

木偶历险记	SCE	动作
PS3	puppeteer	繁体中文版
	2013年9月5日 本地2人	258港币
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

基本操作

按键	作用
左摇杆←/→	人物移动
左摇杆↓	趴下
右摇杆	移动同伴
方向键←/→	切换木偶头
方向键↓	使用木偶头
△	使用海盗之力
○	使用忍者之力
□	使用剪刀
×	跳跃
R1	使用摔跤手之力
R2	让同伴进行调查
L1	使用骑士之力
L2	翻滚

游戏模式

单人模式

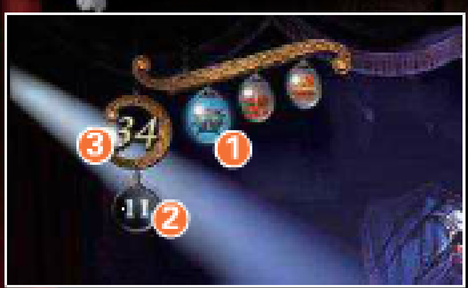
在单人模式下，玩家要同时控制主角以及他的同伴。其中右摇杆对应同伴的移动，按下 R2 键后可以让同伴调查场景中的物品和机关等。

双人模式

在双人模式中，同伴的行动是交由 2P 手柄进行操作的，玩家只要专心操纵主角便可以了。对于游戏难度上并没有什么影响，但与收集相关的操作将会更加方便，不会因为一心二用而手忙脚乱。游戏的奖杯亦有对应双人模式。



系统相关



①木偶头

切换：由于主角空太郎在游戏一开始就失去了自己的"头"，因此想要维持活动的话，就需要为他安装上各式各样的木偶头。空太郎每次最多只能拥有三个木偶头，当携带的木偶头数量达到上限后，获得的新木偶头将会替换正在使用的木偶头因此我们要留意不要让需要的木偶头被替换掉，可以用方向键的左右进行不同木偶头的切换。



掉落：当空太郎受到攻击后，木偶头会掉落，但并不会马上消失，大约有 3 秒钟的时间供玩家将木偶头捡回来，超过时间后掉落的木偶头会自动消失，并且自动换上携带的其他木偶头。一旦三个木偶头都掉落并消失则视为角色死亡，如果此时玩家还有剩余的生命值的话，可以从大的检查点复活，如果没有剩余生命值的话，便需要从头挑战关卡。需要注意的是，若是角色是由于坠落导致死亡的话，会自动失去当前装备的木偶头，并从小检查点复活。

共鸣：在一些特殊场景中，会出现若隐若现的木偶头提示，这时候玩家只要换上对应的骷髅头，按方向键↓进行使用，就可以产生共鸣。以此来触发场景中特别的机关、奖励或是追加关卡。

②生命值

空太郎的剩余生命值，如果不为 0 的话，死亡后就可以从大的检查点处重生。

③蒙比

游戏场景中存在黄色的能量块，称之为"蒙比"。集齐 100 个蒙比后可以增加一条生命值。另外通过调查场景中的物品，也可以获得"蒙比"。

流程相关

收集要素

流程中的收集要素分为三部分，分别是所发现的木偶头、已解放的灵魂和追加关卡。完成关卡后玩家可以在选关界面中进行确认，有针对性地进行补完。

灵魂救赎

游戏中无论是杂兵还是 BOSS，体内都藏有人类的灵魂。将它们打倒后会从体内出现气球样式的灵魂，一般杂兵只有一个人类灵魂，而 BOSS 所拥有的人类灵魂数量则要多的多，只有将这些气球样式的灵魂全部剪断之后，才算真正地将敌人打败，否则它们便会一直重生。

画册

游戏的画册制作得十分精美，以连环画 + 文字的方式向玩家展示主线流程中并未收录的剧情，帮助玩家进一步了解游戏的世界观。

追加关卡

在一些特殊场所进行共鸣的话会触发追加关卡，追加关卡有时间限制，如果角色死亡的话就返回原本的关卡中。追加关卡一旦开启，之后就可以在游戏的选关菜单中反复挑战。

主角能力

剪刀“卡里巴斯”

在游戏的第一章第一幕过后，玩家可以获得传说中的神器——剪刀“卡里巴斯”。剪刀是玩家最主要的进攻及前进的手段，如果场景中有可以剪断的东西，那么跳起后朝着目标进行裁剪的话，可以无视重力因素自由地进行操作。

在游戏第三章的第三幕中，玩家可以习得新的剪刀操作方式——推进式剪法，使用这一方法可以获得更快的前进速度和距离。具体的操作是先剪一下，然后稍作停顿，看到剪刀开始燃烧后，继续剪第二下即可。



骑士之力

在游戏第一章的第三幕中，玩家可以获得“骑士之力”，也就是防御的能力。按下L1后，玩家身边会展开360度的防护罩，可以免疫所有的攻击。当然防护罩是有耐久度设定的，一般受到敌人的三次攻击后便会失效，并且有一定的冷却时间，松开L1后一段时间，防护罩会自动回复。

除了作为防御手段之外，防护罩自身也会对敌人造成伤害，并且还能够反射来自敌人的远程攻击。玩家按下L1进行防御后，可以用左摇杆设定想要进行反射攻击的方向，以此来对付一些远程敌人。



忍者之力

在游戏的第二章第一幕中，玩家可以获得“忍者之力”，也就是投掷炸弹的能力。游戏场景中画有炸弹标识的地方，便代表着必须使用炸弹才能破坏，玩家只要按○键将炸弹投掷到对应的地点即可，而左摇杆↓+○键的操作可以定点安放炸弹。当然使用炸弹也可以对普通的敌人造成伤害。

海盗之力

在游戏第三章的第一幕中，玩家可以获得“海盗之力”，此后便可以通过按△键对带有钩子的场景进行操作。除此之外，还可以将远处的敌人拉到身边后，用剪刀等其他攻击方式将其消灭。

摔跤手之力

在游戏第四章的第一幕中，玩家可以获得“摔跤手之力”。此后按R1可以进行垂直方向的下落冲击，如果在较高的位置使用的话，威力也将大幅增加。另外，对于场景中有把手的物品，可以使用左摇杆←/→配合R1对物体进行推或者拉的动作。

奖杯列表

奖杯	奖杯名	取得条件
白金	最佳男主角	取得所有奖杯
铜杯	新人奖	首次获得木偶头
铜杯	借用猫手	首次成功进行「调查」
铜杯	解放传说中的卡里巴斯	首次使用卡里巴斯进行裁剪
铜杯	释放专门店开张	首次救出灵魂
铜杯	一起玩嘛	首次进行双人模式
铜杯	拔牙治疗完成	击败阿虎将军
铜杯	推销员阿鼠	击败阿鼠将军
铜杯	蛇里逃生	击败阿蛇将军
铜杯	羊肉火腿	击败阿猪与阿羊将军
铜杯	驯服悍马	击败阿马将军
铜杯	讨伐勐牛	击败阿牛将军
铜杯	HOUSE!	击败阿狗将军
铜杯	机器狗最爱骨头	击败机器阿狗将军
铜杯	笨拙魔术爱好者	击败阿兔将军
铜杯	红烧香鸡	击败阿鸡将军
铜杯	「暴龙」货运	击败阿龙将军
铜杯	猴子出漏子	击败阿猴将军
铜杯	月上月下唯熊独尊	击败月熊国王
铜杯	最佳黄金蒙比奖	用空太郎获得所有100蒙比
铜杯	追加关卡铁人	于时间限制内顺利通过所有追加关卡
铜杯	剪刀大师	用卡里巴斯进行10,000次裁剪
铜杯	一军抵万千	击败1000个木偶兵
铜杯	戏码先生	裁剪空中漂浮的木偶兵100次
铜杯	铜墙铁壁	成功防御300次
铜杯	爆破忍法修行完成	用忍者炸弹同时击败3个以上的木偶兵
铜杯	传说中的格斗家	用摔跤手的猛撞攻击打倒30个木偶兵
铜杯	钩爪海盗王	用海盗钩拉近并成功击败100个木偶兵
铜杯	天空霸者	不着地连续进行20次推进式剪法
铜杯	一剪完成	一次性剪断所有BOSS吐出来的所有灵魂
铜杯	最佳配角奖	用2P角色击败50具木偶兵
铜杯	主角蒙比收藏家	收集10000个蒙比
铜杯	配角蒙比收藏家	用2P角色收集3000个蒙比
铜杯	3秒规则奖	捡起掉落的木偶头100次
铜杯	猎人头专家	获得50种新木偶头
铜杯	资深灵媒	救出许多被囚禁的灵魂
铜杯	剧本奖	阅读所有画册
铜杯	怎么开都是月熊国王	打开月熊国王的俄罗斯套娃
铜杯	大逃狱	在一次游玩中解放22具被囚禁的孩子木偶
铜杯	幸龄的残酷	将所有青虫羽化成蝴蝶后剪断
铜杯	意外河童	在不着地的状态下击倒青蛙
铜杯	可爱松鼠却带刺	惹松鼠妈妈生气
铜杯	不死鸟海鸥	用甲板的大炮将海鸥全部击落
铜杯	以导游名义开烟	骑花枝全程无伤
铜杯	小螃蟹监护人	彻底保护小螃蟹
铜杯	第四回为止都OK	对魔女进行犯规攻击
铜杯	罪行「挖洞 破坏器具」	救出所有原住民
铜杯	领先骑士奖	与列车竞赛无伤赢得胜利
铜杯	无面罩，真素颜	观看摔角手们的所有生活
铜杯	剪切脂肪减肥法	于减肥中进入隐藏路径
铜杯	善解人意	听完吸血鬼的话
铜杯	疲劳轰炸	仔细听粉红先生的话因此陷入疲劳
铜杯	射鹄者	射鹄者
铜杯	龙形云霄飞车	在龙背毫无损伤地完成骑乘
铜杯	大家乾杯	集合住在冰山的人们一起乾杯
铜杯	取得宇宙优良驾照	毫发无伤地成功穿过宇宙空间
铜杯	咒语变变变	看到所有单卡里鄉和阴阳被魔女施魔法后的样子
铜杯	LUCKY THREE	同时拥有三个一样的木偶头
铜杯	内讧	用2P角色丢弃10次空太郎的头
银	悲惨结局	观看逃亡三兄弟的所有行踪
银	木偶头收藏家	获得所有种类的木偶头
银	老道灵媒	救出所有被囚禁的灵魂
金	尽责助兴者	发动所有木偶头的动作机关

www.dooland.com

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



随着发售日的临近，《怪物猎人4》放出了更多的消息，拿到这期杂志的玩家说不定已经拿到游戏在游玩吧。不着急，在游戏开始前让我们一起先看看直面会的消息，会上也是公布了不少合作内容以提升游戏的魅力哦。除此之外，这期还介绍了《马里奥与路易RPG4》的新配信补丁，此次补丁修正了多处BUG。这一期我们把主要的篇幅留给了一款素质比较高的下载游戏《THE脱出游戏：放送局的24小时》，这款游戏有一定的难度，因此我们为玩家们做一个简单的解谜攻略，希望各位喜欢。

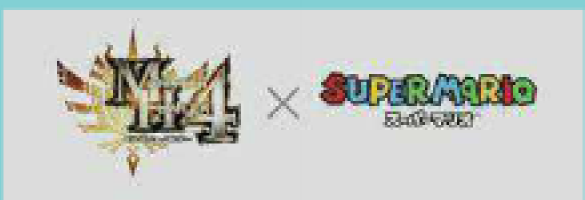
●目前固件版本：Ver.6.2.0-12X（X代表地区代码）

周边趣闻

■《怪物猎人4》9月8日直面会

在9月8日的直面会中，任天堂和“《怪物猎人》系列”的制作人正式公布了游戏相关的最新情报，其中艾路猫的装备将会出现“马里奥”和“路易”的水管工套装，而任天堂的看家大作“《塞尔达传说》系列”也出现在配信任务中，“《塞尔达传说》系列”中的武器和装备将会出现在游戏中供玩家们使用。

除此之外，还透露了一个将会在游戏中出现的有趣的配信任务，在游戏中的怪物“桃毛兽”，其尾部将会卷起一个“《马里奥》系列”中的红蘑菇，这样桃毛兽在食用后就会“变大”，该任务将会在日本的711便利店进行先行配信。



■《马里奥与路易RPG4》配信补丁

《马里奥与路易RPG4》在9月4日放出了升级补丁，修正了一部分游戏中的BUG等，玩家需要联网后用相机拍摄右方的二维码，这样就可以下载补丁。补丁免费，安装成功后，进入游戏会在界面看到“Ver.1.1”的状态。

修正内容为：游戏最终章出现BUG问题修正。在游戏中快速进行游戏处出现的BUG问题修正等。



《THE脱出游戏：放送局的24小时》

解谜攻略

在任天堂eShop中配信的廉价游戏系列，脱出冒险游戏《@SIMPLE DL》系列第九弹——《THE脱出游戏：放送局的24小时》在放出下载后受到了玩家们的极大好评，本次游戏的场景被设定在电视局内部，除了正常的演播室外还有导播间等场景，值得一提的是，本作在最后一关中还有支线路线，在支线路线内的谜题十分考验玩家，只有通过了支线后玩家才能打出真结局。在此推荐给喜欢密室逃脱的玩家们，本期3DS应援团就为各位带来普通路线的3关解谜。



游戏操作

按键	操作
摇杆	移动
A键	确定
B键	取消
Y键	使用重力或吹气
X键	装备道具
L/R键	转换视角
START	呼出菜单

●封闭的放送局

房间1

游戏一开始，玩家会发现自己被封闭在一个演播室内，大门被2道密码给牢牢地锁上，想要出去看来只能在演播室内寻找线索了。

1. 在主持台上的椅子上可以拿到【破损的写真】，接着点击主持台后方右侧的柱子，利用Y键使用的重力可以将其转过来，随后会得到【梯子】。

2. 在1号摄像机的左侧地面上可以得到【记事本】，打开记事本之后可以得到【钥匙】，利用钥匙将3号摄像机后面的电源箱打开。

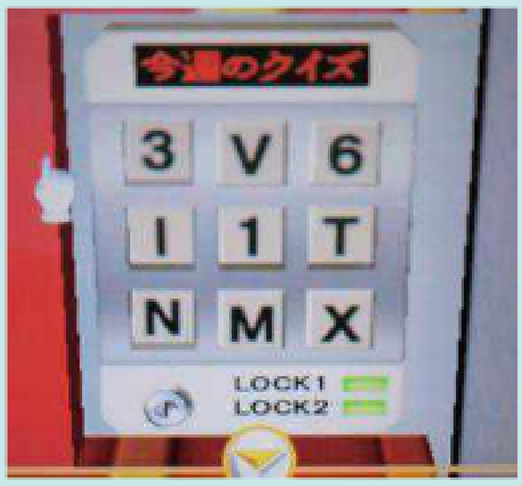
3. 调查悬挂在天花板上方巨大的熊之后，回到电源箱，利用Y键向右调整红色的开关即可将熊放下来，接着利用梯子就可以将熊拿下来，调查其后方得到【橡皮擦】。利用其将观众席的绿色座椅拔开后即可得到另一块【破损的写真】。

4. 将两块写真拼成一块后，可将写真放在演播室的看板上面，随后即可转动看板，将【数字5】的看板转过来后可以得到电源开关。同时记住看板上的数字顺序，在电源箱处将开关拼合上之后，按照看板的数字将5个开关开启，即可开通电源。

5. 开通电源后，放在桌子上的电脑就会开启，看过电脑中的画面之后，就可以去拿在电源箱右侧放置的【麦克风】了，随后点击麦克风可将支架和麦克风分开。（注：获得的时候需要对着下屏吹一下气）

6. 装备麦克风后点击坐在观众席上的熊，即可让熊张开嘴，同时获得【开门钥匙】。





7. 将麦克风支架和橡皮擦组合到一起后，利用梯子可以爬到电源箱左侧的小楼梯上方，将组合好的支架装备上即可得到台子上面的【录像带】。

8. 将录像带放入电脑旁边的播放器中之后，就可以观看录像带，这时我们会得到3个静止的画面，其中【IN】、【T】、【13】，就是开门的密码。

9. 来到房间左侧的大门处，利用钥匙打开第一道锁，随后输入【INT13】即可解开第二道锁，这样第一间房间就被解开了。

（注：开门密码和摄像机的机位，还有出现的画面有关。）

房间2

离开第一间演播室后玩家会进入到导播间，同样，这里的门也被锁上了，依旧需要玩家来寻找各种各样的线索。

1. 在房间中间的电脑桌上可以拿到【白纸】，然后来到房间带有"MNN"标示左侧的碎纸机处，点击碎纸机的返回键后再点击碎纸键即可将碎纸机底部打开，随后用Y键选择碎纸，对着下屏吹气将碎纸吹开，即可得到【钥匙】。

2. 在房间右侧有地震灯，打开后可以获得【灯泡】，一旁的白板将其翻转过来可以拿到【电池】，在演播室可以拿到【摄像机】，背景墙上面的【MNN字母】，可以利用Y键然后旋转机器将其拿下来。房间的左侧的电话机处可以拿到【网线】，电话机左侧的纸箱中可以拿到【遥控器】。

3. 回到房间中间的电脑处可以用钥匙打开抽屉得到【记录卡】，回到碎纸机处，台子上方放有打卡机，将记录卡放到打卡机中就可以得到时间段，记录卡的背面就是中间电脑的密码提示，密码为【2145】。（注：密码的提示为，AYSIAT YADNOM反过来用日语读就是"周一退社"，周一的退社的时间为21:45）

4. 解开密码后就可以使用网线将复印机和电脑连接起来了，随后观察监视台处，9个画面会渐渐显示出数字，记下数字的位置后，在房间右侧的柜子处可以输入位置密码将柜子打开得到【复印纸】，随后将复印纸放入复印机即可打印出【放送席照明用】的纸。

5. 将摄像机和网线组合到一起后连接到房间内侧的电脑上，随后将视角调整到演播室，将灯泡安装在灯架上面，利用Y键然后旋转机器将灯的方向调整一下，再把复印纸贴到灯上面就可以看到一个二维码，装备摄像机后就可以读取这个二维码了。

6. 读取二维码后，天花板上面的电视就会被打开，将电池和遥控器组合到一起后就可以调整电视查看4个密码，将之前得到的MNN字母按照顺序安装在监控台上面，接着按照天花板上面的密码提示旋转这几个字母，即可解开密码。（注：旋转字母的顺序为：红色N向左2次，M向左1次，红色N向右1次，绿色N向左一次即可。）





7. 解开密码后就可以得到钥匙卡，这样就可以离开房间了。









房间3

离开导播间后，玩家下楼后会来到一个房间，该房间分为2个部分，首先是走廊部分。

1. 先将地板上的地毯掀开（点击Y键后利用重力感应），可以得到【美工刀】，装备美工刀后可以将走廊部的箱子划开，打开箱子后可以得到【工具箱】。

2. 将日历翻开后可以得到工具箱的打开提示，按照提示即可打开工具箱得到【电钻】。（注：工具箱的密码按键就是日历的周日到周六，按照排序按键即可。）

3. 将电钻在地上的插座中充电后，可以使用电钻将墙上的挂画的螺丝拧下来，同时日历下方也有一颗螺丝，得到两颗螺丝后去开门就会发现门把手会掉下来，将门把手和螺丝组合后用电钻将门把手固定，即可开门进入下一个房间。

4. 进入房间后，在CAM处的摄像机出可以看到轨道，可以解开底部的固定将其推开，然后用电钻解开螺丝即可得到【架子】，在后排的摄像机可以使用Y键将其旋转用钩子勾住堵住门的建材。

5. 随后来到厨房，在厨房天花板处可以得到【吸尘器】，接着在柜子那里可以得到【水管】，将吸尘器和水管组合后可以在地板下得到【遥控器】，随后将吸尘器中的电池拿出来之后可以和遥控器组合起来，这样就可以将电视下面的播放器打开拿出里面的【光盘】。

6. 将光盘后面的门卡拿下来后将光盘放入电脑，即可得到化开冰箱的密码，将冰箱的开关调整到【7C】即可将冰箱内部化开。

7. 冰箱上层化开后即可得到【熊头】，将其和水管组合后挂到之前旋转过的摄像架上面，即可转动摄像架。

8. 使用门卡即可逃出密室。

后记 在冰箱中的隐藏块中有4个冰柱，将其放到微波炉里化开就能得到【钥匙上半部分】，在被挪开的建材处可以得到【钥匙的下半部分】，将这两个部件拼在一起就可以得到打开右侧房门的【钥匙】，这样就可以进入支线路线，达成真结局。

VITA命

果不出所料，9月9日SCE举行的发布会上公布了PSV2000型，而且还意外地为我们带来了PSV TV，此外还有一大批共斗游戏新作情报公开，比如《灵魂献祭Delta》、《梦幻之星 新星》等，不难看出PSV将来的方向也是以共斗游戏这个概念为主，除此之外还有《弹丸论破》外传的《绝对绝望少女》等颇有意思的作品，关于发布会详细内容可以留意杂志前面的焦点。另外，第一方大作《杀戮地带 佣兵》也已经发售，不过限于时间和篇幅关系，这里只能为大家送上试玩版的体验报告。

当前系统版本：2.61

PSV 2.61系统小幅度更新

SCE于8月29日发布了PSV的2.61固件更新，本次系统更新提高了系统的稳定性，同时对于《大众高尔夫6》、《梦幻之星在线2》等游戏在运行时不稳定的问题进行了改善；由于更新幅度比较小，根据网络环境更新时间大概在2到5分钟左右。

百科趣闻录 《龙之皇冠》第二弹版本更新！

《龙之皇冠》是由Atlus制作的横版动作过关游戏，本作凭借着优秀的操作手感、精致的画面以及丰富的搜集要素，在玩家群体中一直有着不错的评价。9月3日，本作进行了一次系统更新，主要内容为提升动作的安定性与魔法师和亚马逊两个职业的增强：

问题修正

・提高特定状况下的动作稳定性

机能追加

・能够在通信菜单中随机参加“混沌の迷宫”。

・为了让玩家更好的识别自己的角色，玩家所操作角色下方增加三角标志。

・魔法师的MP在上限值状态时使用消耗MP的魔法威力会提升。

机能改善

・与PS3版拥有相同进度的复数角色可以在离线的情况下进行多人游戏并同时推进游戏进度。

・在线游戏时发生通信错误的场合，可以重新连接到相同关卡继续游戏。



・亚马逊在闪避成功时会提高一段バ-サ-ク状态。

・亚马逊在使用ネックスプリッタ-攻击时可以取消。

・调整了各等级的技能效果

・其它方面，提高了操作舒适度，改善了系统。

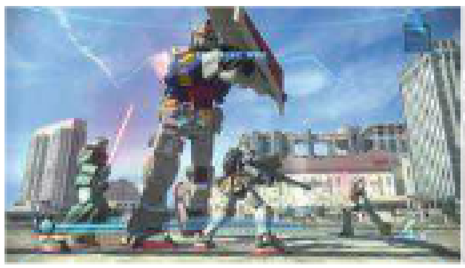


百科趣闻录 PSV《高达破坏者》发售日决定！主机同捆包赠送高达模型！



《高达破坏者》是由NBGI在PS3平台上推出的使用高达模型进行战斗的动作类游戏，游戏的最大特点就是使用的机体都是现实里存在的高达模型，玩家通过和同伴战斗搜集零件不断对机体进行改造强化，打造专属于自己的最强高达。本作的PSV版本发售日定于今年10月31日，以PS3版为准追加了新任务和机体。价格为普通版6980日元，下载版6280日元，在发售当日PS3版本也会进行一次大规模升级。此外，本作也预定将要发售限定PSV主机，包括限定高达模型的“高达破坏者新手包”，具体内容如下：

・PS Vita专用游戏卡带《高达破坏者》
・PS Vita主机（高达破坏者原创设计／主机颜色：白色）
・高达破坏者限定高达模型
（HGUC 1/144 高达＆量产型渣古套组 高达破坏者原创配色版本）





试玩速体验 《杀戮地带 佣兵》多人模式测试版体验报告



《杀戮地带 佣兵》是SCE旗下独占的第一人称射击类游戏“《杀戮地带》系列”在PSV平台上的最新作。PSV发售至今极度缺乏高素质FPS游戏，从目前的资料来看，作为第一方的SCE开发的《杀戮地带 佣兵》无论是在画面上还是系统上，都在同类游戏中处于最高水准。8月28日，港服PSN发布了《杀戮地带 佣兵》的在线多人模式试玩版，9月3日停止测试并从PSS中下架，本作的正式版将于9月4日发售，于9月11日之前购买本作可免费获得下载特典。

战斗系统

本作的多人模式试玩版下载大小为1450MB，玩家可以在试玩版中进行最多8人的在线多人游戏，试玩版只能够进行“WARZONE(战区模式)”一种游戏模式，包含了一个地图(SHORLINE，海岸线)，在这个模式下最多8名玩家分为两组进行对抗，游戏结束时取得分数较高的队伍获胜。该游戏模式共分为五个阶段，每个阶段达成对应的当前游戏目标即可取得分数，其中第二阶段与第四阶段是一样的，这五个阶段分别为“Bounty Hunter(收集阵亡者卡片)”、“Hacker(破解防护装置)”、“Interrogator(背后用刀杀死敌人)”、“Body Count(用任何方式杀死敌人)”。战斗结束后系统会根据玩家在战斗中的表现给予金钱奖励，可以用来购买武器装备和提升玩家角色等级，试玩版中最高可以提升5个角色等级，每个等级都可以购买相应的武器装备；本作的特色之一就是武器系统，各种不同功能不同类型的武器提供了丰富多彩的玩法，大大提高了游戏的耐玩度。

试玩感受



本作的画面几乎可以说是无可挑剔，虽然游戏界面的UI设计比较简单，但实际游戏的画面十分精细，在保持高画质的同时即使是在多人模式的混战场面中也不会出现明显的掉帧现象。本作在网络延迟方面进行了优化，使得延迟对游戏体验的影响不是特别大，如果没有特殊情况，国内网络一般都可以流畅地进行一局游戏。关于本作的游戏手感，在刚开始上手时可能会感觉有些生硬，不过到后面习惯就好了，值得一提的是本作的武器平衡性有待加强，在线试玩版中经常会遇到携带火箭筒或者狙击枪等武器蹲点杀人的玩家，遭遇这种情况时如果手里没有好武器就很难破解。



总体而言本作是PSV平台上极为难得的FPS佳作，本作使用与PS3相同的Killzone引擎，画质令人叹为观止且游戏顺畅，如果你是一名FPS游戏爱好者的话就一定要尝试一下本作，相信在正式版推出后，其中惊险刺激的激烈对抗绝对不会让你失望。

火热DLC 《灵魂献祭》×《梦幻之星 在线2》×《讨鬼传》联动DLC





最近PSV上的大作都很喜欢推出一些联动的DLC，比如上期就为大家介绍过《仙境传说 奥德赛ACE》与15部作品的联动计划。而最近，三款共斗游戏大作也不甘寂寞推出了服装联动计划。

《灵魂献祭》于8月29日推出了《梦幻之星 在线2》的联动服装“アークス装甲衣”，9月5日则推出了《讨鬼传》的联动服装DLC，服装是鬼之府的标准装“モノノフ制式衣”。

而《讨鬼传》第八弹DLC也于9月5日推出，任务有两个，分别为“恶鬼讨灭－古－”(黄泉户塞、风切、真渊)和“恶鬼讨灭－乱－”(大天魔、天切、风切)。从任务中得到的专用素材可以打造手甲“异银ノ手甲”和双刀“异银ノ双刀”以及《灵魂献祭》中的“王道の法衣(头、胸、手、足四个部件)”。

以上所有DLC都是免费提供给玩家下载的。





百科趣闻录 《Miku Miku曲棍球》




8月下旬，SCE公开了初音未来PSV下载游戏《Miku Miku曲棍球》。玩家下载本作之后，只要利用PSV的AR功能就能让初音未来“出现”在现实空间中。之后画面会出现一张梦幻般的空气曲棍球桌，初音未来也会拿出自己的PSV，跟玩家进行一场“真实”的空气曲棍球比赛。此外游戏还收录了观战模式，让玩家可以欣赏两只(为什么是“只”)初音进行空气曲棍球对决。本作将会是面向PSN+会员的下载游戏，预定于9月11日~11月19日提供配信下载。初音未来的粉丝不容错过。

360 Style



Xbox One 的发售日终于确定了——2013 年 11 月 22 日！除此之外，在科隆游戏展上微软也公布了有关 Xbox One 的更多特性，从 Kinect One 到 Smartglass 应有尽有。虽然主机还未入手，但我们已经可以初窥 Xbox One 的门径了。另外两个中国玩家相关的好消息是《泰坦天降》要推出中文版，以及微软将把亚洲地区的 Xbox LIVE 服务器架设在上海。这充分说明下一个世代微软对中国玩家的重视程度，选择 Xbox One 绝对是明智之举！

★ 系统更新 :2.0.16537

北京时间 8 月 26 日下午，微软向全球玩家推送了 X360 的最新系统更新，版本号为 2.0.16537。本次更新的主要变化如下：

- 以本地货币取代微软点数。
- 新增自动下载游戏和应用程序更新的选项。（可关机下载，但需保持网络连接）
- 系统语言选择简体中文后，可使用拼音输入法。
- 系统界面颜色微调，整体风格与 Xbox One 保持一致。
- 提高系统界面的速度和效率。（例如选择玩家在线状态后会自动返回上一层，而不是像过去那样还要手动返回。）

这次更新的最大变化就是第 1 点，关于这点在本栏目之前已经介绍过了，这里简单复习一下要点：1. 停止微软点数（MSP）的使用，今后改用当地货币结算；2. 所谓当地货币，由玩家账户的注册区域而定，美服为美元，日服为日元，港服为港币，以此类推；3. 对于现存于玩家帐户内的微软点数，会自动按相当或更高的汇率转换为以当地货币为单位的购物金，注意这个步骤不能在网页端完成；4. 转换而来的购物金有一年的时效性，你需要在一年内将其花光以避免损失；5. 微软今后将不再发行新的点数卡，取而代之的是以当地货币为单位的礼品卡。但玩家购买的代码和点数卡在 2015 年之前仍然有效。

取消 MSP 之后的最大好处，莫过于玩家在 Win 8 和 WP7/8 卖场购物时可以直接使用账户余额了。不过从目前看来，卖场还存在着若干 BUG，例如港服、台服的部分内容价格带小数点（如 5.5 元），选择购买之后会报错。微软正在紧急修正这个问题。

总的来说，随着 Xbox One 的发售，X360 即将步入末期，因此微软可能也不会再对 X360 的系统进行大的调整。今后的系统更新应该都是以配合 Xbox One 及系统安全为主。



★ 9 月金会员免费游戏

微软于 9 月 1 日公布了 9 月 Xbox LIVE 金会员免费游戏的名单。9 月 1 日 ~ 9 月 15 日是 XBLA 游戏《万智牌 2013》，9 月 16 日 ~ 9 月 30 日是《彩虹六号 维加斯》。由于《万智牌 2013》是全服通用的游戏，因此这回 Xbox LIVE 全服的免费游戏都是它，没有例外。至于 9 月下旬是什么游戏还有待观察。

万智牌2013

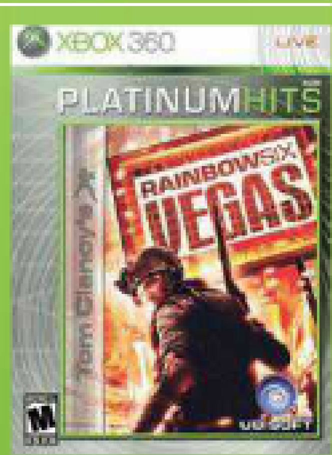


原名：Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers 2013
类型：桌面棋牌
发售日：2012年6月20日

大名鼎鼎的人气系列次新作（最新作是 2014），本地支持两人对战，在线支持最多 4 人对战以及 2 人合作。对老手来说全成就难度不高，耗时约 10 ~ 15 小时，有在线成就。另外需要注意的是游戏有 DLC 成就，这个名为 Return to Ravnica 的成就价格为 400 点 MSP，追加了 50 点成就。DLC 不免费。

彩虹六号 维加斯

原名：Tom Clancy's Rainbow Six Vegas
类型：主视角射击
发售日：2006年11月20日



X360 的早期名作，强调团队战术合作的射击游戏，讲述彩虹小队潜入赌城消灭恐怖分子的惊险故事。游戏支持在线 4 人合作，在当时曾经备受好评，口碑远胜之后的 2 代。游戏有一半以上的成就要求在线合作，难度和耗时均不低。成就狂可以趁此机会叫上三个好友顺手解除成就。

★ 白色限量 Xbox One 主机

限于产能问题，Xbox One 和 PS4 至今仍未公布第二种颜色。不过最近微软表示，微软互动娱乐事业部的员工们将会获得与众不同的白色限定版 Xbox One 套装。该套装的内容相当丰富，包括 1 台白色主机，1 个白色 Xbox One 手柄，12 个月 Xbox LIVE 金会员资格、首发游戏中由微软发行的全部游戏，以及特别成就兑换码。获赠对象是在微软互动娱乐事业部工作到 12 月底的全体员工。



从照片来看，白色的 Xbox One 相当漂亮，而且机身上还有 "I made this. Launch team 2013." 的字样。当然，此物虽好，却不是普通玩家能够入手的东西。不过至少我们可以期待未来推出的白色量产型。总之，先看图过过干瘾吧！



★《边境之地 2》DLC未完待续

尽管《边境之地 2》4 个带成就的 DLC 全部出完，但由于游戏的人气太高，至今仍有大量玩家在线奋战，因此制作组也为此开放了更多好礼。开发商 Gearbox Software 于 9 月 3 日宣布终极寻宝猎人升级包 2（Ultimate Vault Hunter Upgrade Pack 2）已于 X360、PS3、PC 三个平台同步推出，售价为 4.99 美元。

之前的终极寻宝猎人升级包 1 将游戏角色的等级上限从 50 级提升至 61 级，并由此带来更多夸张的传奇装备，深受玩家好评。而这次的终极寻宝猎人升级包 2 会将角色等级上限再提高 11 级，从而达到 72 级。由此会带来更多传奇装备，此外游戏中还存在着等级远胜 72 级的强大敌人，将其战胜之后可以拿到超强的装备。而终极寻宝猎人升级包 2 还会同捆 Raid on Digistruct Peak 地图，为玩家带来一大片全新的冒险区域。

此前的终极寻宝猎人升级包 1 为季卡内容，凡购买了季卡的玩家可以免费获得。而这次的终极寻宝猎人升级包 2 则需要单独购买。随升级包 2 一同推出的还有 6 名角色的全新造型，每名角色均为 0.99 美元。另外需要注意的是只购买升级包 2 的话角色等级上限只能达到 61 级，必须购买两个升级包才能达到 72 级的上限。

★好礼狂送！全面更新的 Xbox LIVE 奖励计划

纱迦曾经在之前的“软硬兼施”栏目中为大家介绍过有关 Xbox LIVE 奖励计划的事情。过去这些奖励是以微软点数为单位返还给玩家的，如今随着 MSP 退出历史舞台，这个计划当然也得更新，于是等着我们的是全面更新的 Xbox LIVE 奖励计划。

【基本规则】

首先大家请记住这个网址：http://rewards.xbox.com/。由于是微软的官方网站，内有中文，因此大家也可以去网页上看，说明更加详细。玩家要做的第一件事情是加入奖励计划，只有金会员才能加入，而且必须是以下国家地区的金会员，具体为：美国、英国、加拿大、墨西哥、法国、德国、澳洲、纽西兰、爱尔兰、新加坡、中国香港、日本、意大利、西班牙、中国台湾、瑞典。

简单地说，加入该计划之后，根据玩家的表现，就可以获得指定的奖励点数。而当奖励点数累计到 5000 点时，就可以自动转为购物金打入玩家的账户中。如果不满 5000 点但超过 1000 点，也可以手动申请转换，不过需要通过微软的同意。注意这个点数的价值并非之前的微软点数，而是一套全新的方案，具体兑换方式为 5000 点 =5 美元，也就是 1000 点 =1 美元。

【奖励渠道】

微软为每一位玩家准备了大量获得奖励的渠道，在官网中都有明确写出。此外官网还会不定期地举办各种活动，为玩家提供大量奖励。下面简单列举一些基本的奖励渠道。

行动	奖励点数	备注
续约 1 个月金会员	250 点	必须在金会员到期之前进行
续约 3 个月金会员	500 点	必须在金会员到期之前进行
续约 12 个月金会员	3000 点	必须在金会员到期之前进行
任一新 X360 游戏在线游玩 10 小时	1000 点	新游戏仅限光盘游戏，必须在上市 30 天内进行
参加官网的调查问卷	250 点	每月仅限一次
邀请朋友升级为金会员	1000 点	需通过官网发送的链接升级
被朋友邀请升级为金会员	5000 点	需通过官网发送的链接升级
购买 5 个地图套件	5000 点	每个地图套件的价格不能低于 9.99 美元，2013 年 10 月 31 日之前结束
使用 5 个应用程序	1000 点	每个程序至少要使用 5 小时，2013 年 10 月 31 日之前结束

【成就奖励】

此前微软推出的成就奖励计划，如今也全面升级！根据玩家的成就数量，只要在卖场里消费就能获得额外的奖励，具体分为 4 个等级。

头衔	成就点数	奖励对象
竞争者	3000 - 9999	每消费 10 美元，奖励 50 点
冠军	10000 - 24999	每消费 10 美元，奖励 100 点
传奇	25000 - 74999	每消费 10 美元，奖励 200 点
大师	75000 以上	每消费 10 美元，奖励 300 点



■以后请叫我纱迦成就大师。（笑）不过真心感觉传奇应该比大师更高一个档次。



■看这琳琅满目的活动页面，玩家要记得多去官网看看有没有什么新活动开始哦！

★Cave 大将转投 Mages

如果说 X360 在日本还有铁哥们儿，那一定是 Cave。Cave 作为弹幕射击游戏的代表，自始至终为 X360 源源不绝地提供各种游戏，并带动整个弹幕射击游戏界都往 X360 上发展。仅 2013 年上半年，X360 上推出的弹幕射击游戏数量就比 PS3 上曾推出过的此类游戏还多。坊间对此也有诸多传闻，据说当初 PS3 发售时 Cave 想提供一款《绊地狱》，结果 Sony 认为该游戏不足以体现 PS3 的高大洋，予以回绝，从此导致 Cave 因爱成恨，《绊地狱》PS3 版直到今年才真正推出。

最近，Cave 的金牌制作人浅田诚宣布转投 Mages，浅田诚是《怒首领蜂》《虫姬》等名作的制作人，不用说自然是个软饭。Mages 的前身是 5pb.，与微软日本同样关系不错。浅田诚虽然换了东家，但没有易帜，他将为 X360 玩家带来一款新作，并为 Xbox One 开发一款未公布新作。浅田诚带来的这款 X360 新作名为《重力漫游》（Constant C），将以 XBLA 的形式于明年初推出。该作事实上是由中国台湾的鈊象游戏公司（即大名鼎鼎的 IGS）开发的，目前可以在 PC 上玩到。这是一款利用重力的益智游戏，收录关卡超过 100 关，十分有趣。有兴趣的玩家不妨关注一下。





★再生侠跨平台出击

老玩家应该记得，《灵魂能力 Ⅱ》当时在 PS2、NGC、Xbox 上同时发售，每个版本都有一名限定角色。其中 PS2 版为三岛平八，NGC 版为林克，Xbox 为著名美漫角色再生侠。《灵魂能力 Ⅱ》能够成为“《灵魂能力》系列”中销量最高的一作，这 3 名限定角色可谓功不可没。

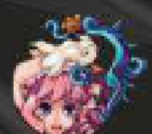
今年 6 月，NBGI 宣布《灵魂能力 Ⅱ 高清在线版》将于秋天在 PSN/XBLA 平台发售，三岛平八成为双机种标配角色。如今 NBGI 再次确定，再生侠同样也将成为双机种标配角色。如此一来，即可实现三岛平八 VS. 再生侠的梦幻对决。想当年，三岛平八出拳快，再生侠判定强，均是各机种版本中的一霸，这回两个强角碰到一起，不知谁能笑到最后呢？

PS3 CLUB

集结PS3相关情报

PSN商城热点推荐





PS HOME 亚洲地区即将全面停止服务，虽然我估计这项功能大多数中国玩家并不会使用，但真到了分别之日，却又难免悲伤。不过关闭 PS HOME 之后，索尼就可以分出更多的人手投入到其他服务项目中，希望借着 PS4 的推出，或许会有一个更美好的社交平台诞生吧！

PlayStation Home 亚洲区域停止更新

索尼在 8 月 30 日宣布，PlayStation Home 将在全亚洲区域（包括日本）全面停止新内容的更新，日本地区于 2013 年 9 月，亚洲其他区域将于 2014 年 3 月停止。此次停止更新的范围不包括欧美区域，欧美区域将继续每周定期更新 PlayStation Home 的新内容。这也说明索尼曾经大力推进的服务将在亚洲区落下帷幕了，至于是否会继续推出新的在线社交功能，请关注今后的新动态吧！





《最终幻想XIV 重生之境》在线人数突破 32 万



对应 PS3 和 PC 双平台的《最终幻想XIV 重生之境》虽看上去是《FF XIV》的资料篇，但内容上可谓是脱胎换骨，绝对无愧于"重生"2字。游戏在 8 月 27 日正式发售后，就得到了玩家们的一致好评，在线用户数量也呈直线递增，甚至突破了 32 万人次。这远远超出了 SE 的预期，服务器也是不堪重负。为此 SE 也着手进行多方调整，例如限制下载版的贩售、限制玩家创建新角色、并着手增加新的服务器。而对于那些因此无法游戏的玩家，SE 也给予了免费延长游戏时间的补偿。

《潜龙谍影V》Quiet 3D 建模发表

距离 TGS 的开幕时间越来越近，《MGS V》的新情报也源源不断地涌出。最新公布的是女主角 Quiet 的 3D 完整建模。Quiet 是由荷兰女演员斯蒂芬妮·柔斯顿来担任面部表情捕捉的，3D 模型基本是忠诚还原了斯蒂芬妮的容貌，残破的丝袜装束既显得性感又不失英气飒爽。相信在游戏中，Quiet 也会向玩家们展示出她多姿多彩的方方面面吧？



《怪物猎人 边境 G》抽选测试版试玩名额

9 月 5 日至 9 月 24 日期间，各位猎人们都有机会参加《怪物猎人 边境 G》的先行体验测试版试玩名额抽选，玩家们只要进入日服的 PS 商店，选择"ゲーム"→"特集＆キャンペーン"→"特集＆キャンペーン"，选择"モンスターハンター フロンティアG 先行体験テスト応募券"并将其下载即可，无需支付任何费用。若中选的话，玩家就会在 9 月 26 日收到官方的来信，测试版将于 10 月 1 日开服，10 月 7 日关服。在此期间，玩家只要能达成 HR17 或 COG ID 连携这两个条件中的任意一个，就能获得名为"ベータナイフ【吕】"的片手剑武器。

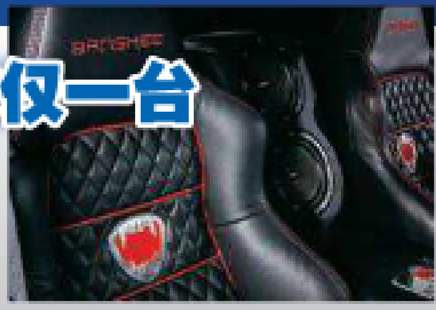


《真·三国无双 7》人气角色评选发表

为庆祝《真·三国无双 7 猛将传》即将于 11 月 28 日发售，光荣 8 月 22 日在系列官网举办了《真·三国无双 7》人气角色投票评选活动，玩家可以从全部 77 名登场武将中选择自己中意的武将，头 3 名武将将会有特殊服装作为初回特典增加到《真·三国无双 7 猛将传》中。目前投票结果已经发表，结果果然没有出乎广大玩家们的预料，系列代言人的赵云毫无意外地名列第 1 位，在前一次人气投票中获得第一名的王元姬被挤到了第 2 位，第 3 位徐庶。另外在前 10 名中，首次上榜的角色还有郭嘉和关银屏，上榜理由可归结为"剧情很赞"四个字。这 3 名人气武将的新服装造型会在 9 月公布，一起来期待吧！



《GTA5》人气座驾浮出现实，全球仅一台






自从在《GTA3》中首度登场以来，Bravado Banshee 便以其大胆前卫的造型、强大的引擎设计成为了终级跑车的象征，开着它从东海岸到西海岸不知是多少玩家们的梦想。当时代的脚步即将步入《GTA5》之际，Bravado Banshee 也在强大的物理引擎协助下以其高清化的姿态现身于屏幕，但 R 星并不满足于此，他们甚至真的制造了一辆 Bravado Banshee，而且全球仅有这一台！这台由美国西海岸定制的实物车完美还原了游戏中那标志的金属蓝喷漆和白色赛车风条纹，内部构造同样采用的都是最顶级的配置，每一处细节都散发着高贵张扬、令人窒息的美感。只可惜如此梦幻的座驾，对于绝大多数玩家们来说，都是个遥不可及的存在……

《超凡 双生》10 月 1 日放出 DEMO



PSN 美服的博客日前宣布，他们会在 10 月 1 日放出 PS3 独占游戏《超凡 双生》的首个试玩版，该试玩版中将包括两段场景，分别是：1. 控制年幼的 Jodie 在实验中使用超能力；2. 控制成年后的 Jodie 从政府的追捕中逃脱，并将她的神秘能力转化为真正强大的力量。港服和日服是否也会同步提供 DEMO 下载目前还没有明确消息。

《最后生还者》版本更新，追加新对战模式



SCEJA 在近期放出日版《最后生还者》的系统更新，更新后的版本为 1.03，最大的改变就在于追加了新的对战模式“金库抢夺战”。在这个模式下，玩家需要分成两组对对方的金库进行抢夺，在这个过程中需要达到对方队伍的成员来问出金库的位置并解开金库锁来抢夺金钱。同时增加了苏生的有效范围，对平衡性作出修正并且修正视角问题。

《龙之皇冠》第 2 弹更新开始

9 月 3 日，《龙之皇冠》公布了第 2 弹更新补丁，更新的内容如下：

●调整了特定情况下的动作稳定性。

●调整了各职业的技能的效果及平衡性，例如亚马逊在反击成功后狂暴状态会提升一个等级。

●联机状态下报错时不会返回主城，而是重新开始此迷宫。

●PS3 版进行本地联机时，假如剧情进度相同的话，可以一同进行剧情模式。

●在通信菜单下可以随机组队打“混沌迷宫”。

●操纵的角色下面会有游标便于玩家辨识。

●魔法师的 MP 达到最大值状态时再继续积蓄 MP 的话，魔法威力会上升。

虽然《龙之皇冠》发售已经有一段时间了，但制作组一直没有放弃对版本的不断更新修正，敬业精神难能可贵。或许香草社是想通过《龙之皇冠》来为以后的联机模式探寻一条适合的道路吧？



《第 2 次超级机器人大战 原创世纪》新篇章公布

近期 NBGI 公布了“《超级机器人大战 原创世纪》系列”的外传《超级机器人大战 OG 无限战斗》，游戏的类型更改为动作，玩家可以驾驶系列出现过的原创机体进行战斗。而作为期间限定版公布的《第 2 次超级机器人大战 原创世纪》的新资料片《超级机器人大战 OG 黑暗牢狱》将于 2014 年春开放下载购买。资料片讲述了《第 2 次超级机器人大战 原创世纪》没有讲明的内容，原作中没有交代系列人气宿敌白河愁在加入之前的情节，本作则以白河愁为主人公，讲述正树等人在击败真・古兰森之后，白河愁的意识与黑暗意识融合，复活破坏神的故事，揭露原作没有提及的系列和谜团，值得玩家们期待！购买了《无限战斗》的玩家能以优惠的价格提前购买到这个资料片，有兴趣的玩家不容错过。



《艾丝卡与罗杰的工作室》第二弹 DLC 公开

在上个月配信的 DLC 里，前作的角色薇儿贝尔作为可操作角色加入了队伍，本次配信的 DLC 则是让在本作新登场的两位角色成为我方的新战力。DLC 的配信时间为 9 月 5 日，追加的内容除了参战角色之外还有新探索地，新探索地名为“宫殿の奥地”，在探索地最深处还有新 BOSS，该探索地为免费配信内容。DLC 追加角色为市街的杂货屋卡托拉与中央监察局的检察官米切，每个角色的售价都为 500 日元，购买追加角色之后游戏里还会增加这两名角色的专用剧情。



CALL OF DUTY BLACK OPS II

COD黑暗行动Ⅱ		Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty Black Ops Ⅱ		美版
	2012年11月13日	单机1～4人 局域网1~2人在线2～16人	59.99美元
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄：17岁以上

文 华尔兹 美编 NINA



最新丧尸地图Origins详解

历经千辛万苦，终于在地图出的第三天解除了彩蛋成就，中途经过了几次摸索、失败和掉线等因素，足够坎坷。相比前几张地图，这次彩蛋难度的回归让人欣慰，多场战斗比较考验技术。最后结局的设定也让人成就感十足，结尾比较意外，也暗示着这个系列准备的新起点。丧尸模式演变了这么多年，还能不断给人以新的惊喜，个人认为这个模式迟早会独立出来。总之让我们期待系列后续发展吧！

CALL OF DUTY BLACK OPS II

DLC 攻略补完计划

要素详解

电源 Generator

这张地图一共有6个电源，除了升级装置外，每个电源都是独立的，如果要使用该区域的设施则需要先在指定区域通电。电源开启的费用视玩家数量决定，人数越多，消费越多，4名玩家需要800开一次，单人只需要200。电源开启后会有圣骑士丧尸出现，此时会进入类似占点的模式，玩家在指定区域停留足够时间便可将电源开启，区域内玩家越多，开启的速度越快，远离则会倒回进度。注意开电后出现的圣骑士丧尸可以杀死，但是没有分数，推荐玩家用躲避的方式开电，围绕中间柱子转圈即可。成功开启后会将分数归还，同时开启区域的玩家将都会获得分数奖励。

电源开完也不能大意，几轮之后地图中有可能会出现圣殿骑士团的“拆迁大队”，它们会将开启的电源摧毁，破坏的时候可以看到图标信号，拆迁队不会主动攻击玩家，放着不管也没什么，大不了重新开电。



丧尸血 Zombie Blood

本地图的新增奖励模式，在该模式状态下玩家会变成丧尸同类（之前看预告片还以为丧尸会用枪……），持续30秒，丧尸不会对玩家发起攻击，但玩家可以完成一切普通状态下的行动。移动速度会有少许增加，还可以看到一些解谜时需要的特殊内容（详见后文）。地图还有另外一个奖励为Blood Money，这个要挖出来，可以随机获得分数。



挖掘 DIGGING

挖掘是游戏的新增要素，玩家在取得铲子后，前往地图中一些有骷髅堆凸起的区域便可进行挖掘，挖掘出的内容随机，枪械、奖励等内容都有可能挖出，但也有可能挖出炸弹和丧尸，根据天气的不同，挖掘的内容也有所区别，在下雪天挖出蓝杖配件的几率会增加不少，详见后文。挖掘地点的位置不会重新出现，只有回合过后才有可能刷新挖掘地点，游戏中一共有四把铲子，初生点的两把，在第4区CRAZY PLACE地道和第6区的坦克旁边都可以找到一把铲子。

金铲子（Gold shovels）

在玩家挖掘次数到达一定数量后铲子便会升级成为金色铲子，使用金铲子可以挖出更好的东西，其中黄金头盔非常好用，戴上后不用怕被泰坦踩死了。

©2013 Activision

挑战 CHALLENGES

挑战是这张地图的新要素，玩家在1区和6区都能看到挑战内容，地图一共有4种挑战，分别是爆头115个，占过所有电源，累计花费30000分以及补充所有吸丧尸魂魄的箱子。玩家完成挑战后会获得相应的徽章。玩家可以去第1和第6区换取对应的挑战奖励。

挑战要求	获得奖励
爆头115个	一把升级后的SCAR-H
成功开启所有电源	子弹全满奖励
累计花费30000分	一击双出饮料
完成所有吸魂箱充能	金刚拳套

合成 Buildables

这张地图只有两个合成物品：盾牌和马克西无人机，前者之前在其中几张地图出现过，可以抵御后方丧尸的攻击，比较好用。后者为非常厉害的装置，可以对丧尸持续攻击，还能救人，同时也是解除彩蛋的必要内容。无人机只能一个人拿，在使用过后需要冷却后才能再拿，它会在使用者附近徘徊。游戏中有三处合成地点，分别在进入无人区前的工作室、4号站的CRAZY PLACE还有第六区坦克所在处。

盾牌（Zombie Shield）

表面：初生地附近火元素通道桌子上；火元素通道的右边；快手饮料的通道处，箱子附近。

把手：2号发电机附近的通道房间内；2号发电机进入工作室前的通道尽头；2号发电机坦克停靠站附近的破管道处。

盾框：第四站的MP40附近；4号站前往教堂的通道处；挖掘站附近泰坦的其中一个落脚点。

马克西无人机（Maxis Drone）

大脑：初生地的桌子上。

框架：6号发电机隧道附近；6号站坦克所在的教堂；6号站坦克返回的路上。

Rotors：中央挖掘现场的最底下；中央升级装置附近；中央挖掘现场内秘密入口附近。

抽奖箱 Mystery Box

这张地图的抽奖箱会有众多经典武器回归，种类十分热闹，不过这也导致玩家抽到牛枪的几率比较低。第一个抽奖箱会在2区或者3区随机出现。这张地图的抽奖区域比较多，大多都位于电源区域，还有一个位于6号站的教堂，玩家可以像往常一样根据光的位置判断抽奖箱。

饮料 Perk-A-Colas

地图中会出现的饮料有快手、厚血、快救、三枪和快跑5种。只有这些饮料？其实不然，这张地图有随机饮料装置（Der Wunderfizz），玩家花费1500便可从饮料生产机上随机获得一瓶饮料，如果能随出玩家想要的药水可以说是捡了便宜，当然这其中有一定风险。饮料生产机会随机出现在6个电源处，有点类似抽奖箱，玩家需要根据雷电的位置判断饮料生产机出现的地点。饮料生产机会随出一些玩家平时喝不到的饮料，其中有防爆、一击双出、爆头和樱桃汽水。不算隐藏技能的话这是防爆药水在本作第一次出现，其作用为抵抗一切爆炸武器对玩家的伤害，不过由于这张地图中初始武器变成了毛瑟，无法使用双榴弹战术，导致饮料的用途仅限于抽出RAY GUN后防止伤到自己。正常游戏玩家只允许最多持有4瓶饮料，在4瓶全满的状态下如果能获得挑战奖励的双出药水便可获得5种效果能力。

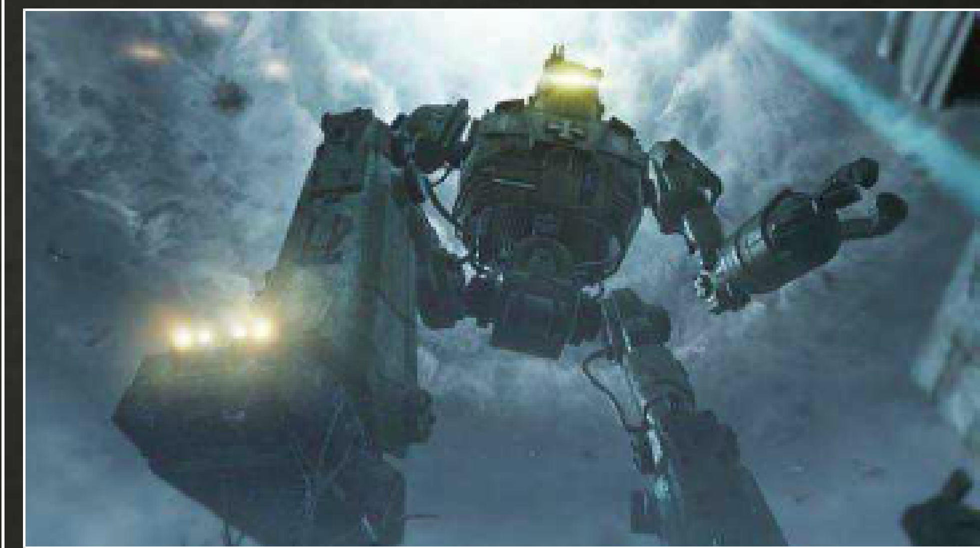


药水	取得方法
快救（Quick Revive）	初生点1号电源开启后1500（单人500自救）购买。
快手（Speed Cola）	3号区域坑道其中一边上去的废墟处，3000购买。
厚血（Jugger-Nog）	4号区域电源附近，2500分购买。
三枪（Mule Kick）	位于中央的挖掘地点地下，将隐藏的地下区域开启后才能购买。
快跑(Stamin-Up)	位于第5区域，2000分购买。
樱桃（Electric Cherry）	饮料生产机中随机获得。
防爆（PhD Flopper）	饮料生产机中随机获得。
爆头（Deadshot Daiquiri）	饮料生产机中随机获得。
一击双出（Double Tap II Root Beer）	饮料生产机中随机获得，或解除分数挑战后获得。

泰坦 GIANT ROBOT

本张地图会出现三台《环太平洋》一样的巨型机器人，为了称呼方便个人管它们叫泰坦。泰坦是玩家行动的"拦路虎"，它所经之处包括丧尸和玩家全部会被一击必杀，幸好此时玩家只会处于倒地状态。泰坦每次随机在三个区域出现，压迫感十足。玩家可以根据声音、振动和场地的警报灯来判断泰坦是否来了，不过即便如此也很容易因为没注意而被踩死，行动的时候注意观察它们的位置。丧尸一旦被泰坦踩死便不会再刷新出来。

玩家是可以进入泰坦的，方法为算对泰坦脚的位置，其中一只脚的脚底会有较为明显的白点，用手中的武器对其射击很容易就能摧毁，这样玩家被这只脚踩到便可进入泰坦内部，三台泰坦内部都可以找到黄色元素，也是到后期解彩蛋的必要步骤。注意每次泰坦脚底入口的位置会随机出现在一边，玩家最好能提前判断。如果不是要提早前往另外一边的地点或者及时躲避。三台泰坦分别会在4区附近、2区和3区，6区这三个地点走动。在挖出金头盔后便不用怕被泰坦踩到了。



大老爹 Panzer Soldat

游戏中类似《生化奇兵》BIG DADDY的BOSS级角色，BIG DADDY真心强悍，个人认为应该是历代最厉害的BOSS。它有多种攻击方式，根据距离会使用不同的招式，近距离下会挥拳，中距离会使用喷火器，远的话则会使用爪子把玩家抓回来，被抓住时用枪攻击其手臂便可挣脱。BIG DADDY弱点在于面部，持续攻击后它会做出后退的动作，可以算是打爆了第一阶段，再次持续攻击面部才能彻底将其打爆。将其打倒后会获得一个红色元素奖励，之后则会掉出奖励道具。有了杖以后集中攻击可以无压力将其秒杀。

法杖 Staffs

法杖是这张地图的关键道具，也是这张地图最强的奇迹武器，地图中会有4种不同属性的法杖，攻击方式和威力会有些许区别。要打造法杖首先就需要找到对应的光盘，这样在中间的挖掘地点找到留声机后便可将其和对应的光盘放在指定的CRAZY PLACE地下开启隐藏的门，记得每次要先将留声机拿起来才能放在下一个地点。进入CRAZY PLACE后拿到对应的元素。注意拿元素的时候一定要开启对应的CRAZY PLACE才能进入。在拿到元素后还需要收集其法杖的其他三个部件，部件拿到的方法各不相同。

颜色	元素	唱片位置	CRAZY PLACE地点	部件位置
红	火	第6站坦克下边（必须将坦克先开走）；6号发电机附近；6站楼上的教堂椅子上。	第三站，从初生点刚出来的地道。	1：干掉每8回合出现一次的Panzer Soldat后获得；2：用枪击落一架天上发光的红色飞机后捡起获得；3：第六站将电源启动后的奖励。
黄	风	5站快跑饮料机旁边；5站货车附近	5号发电机旁边的地下。	进入三台泰坦内部取得，1：2、3站一台；2：4站附近一台；3：6站一台。
紫	电	4号发电机附近板车上；4站厚血和随机饮料机之间的位置；4站通往Crazy Place的地道。	4站旁边的地道。	1：乘坐坦克在到达第二站前，右边有一个站台，跳上去之后过去拿到；2：第2站往起点出发后，途中左边的一个站台上；3：快回到起点前接近教堂右边的道路。（注）
蓝	冰	2站房间里抽奖箱附近；2站入口右边；2站房间内的货架上。	第6站发电机的对面。	必须挖宝挖出来，注意只有在下雪天才能挖出部件，建议玩家将所有挖宝地点留到下雪天再挖。

注：坦克的3个部件需要玩家在坦克移动中跳到三个平台上，不过没经验的话过程容易失败，来回跑浪费时间浪费钱，建议站在坦克的后方，这里没有护栏，不会将玩家卡住。第一个部件位置一个人便可搞定，后两个部件最好有两位玩家合作各走一边。

隐藏音乐

这张地图少不了彩蛋音乐，方法为找到三个绿色陨石后开启。第一个位于玩家出生地，第二个在工作室的楼上，蹲下可以找到。第三个则是在中心挖掘区域其中一边，在箱子旁边放着。另外一首隐藏音乐则需要开启所有收音机。

无人机奖励

游戏中将无人机组好后会出现三个黄色光盘，在光盘附近释放无人机便会对光盘展开攻击，将所有光盘摧毁后可以去挖掘现场获得一把升级后的机枪，光盘的位置在 1：初生地附近的一个着火的废墟中；2：中央挖掘处外围其中一边的台子上；3：坦克站其中一边出口上面的台子上。

地图解析

这张地图比较大，但其实结构一点不复杂，甚至有些一本道，除了中间几个联通区域会让人有点晕外，短时间记住路线不是难事。按照地图中有六个电源的位置，可以将地图大体分为6个区域。

1区 Laboratory / Generator Station 1

玩家初生点位于 1 号发电机位置的实验室，这里初始墙上有武器 M14，同样有四个窗口涌来丧尸。1 区中有可能找到马克西无人机（Maxis Drone）的配件之一（一个罐子装的大脑），在墙上可以找到两把铲子。此外这里会出现快速救人（单打为自救）的饮料。初生地点有通往 2 区以及 3 区的门，各花 500 分开启，建议玩家根据抽奖箱的位置来选择开启的门。

2区 Generator Station 2

开往前往 2 区的门路上会发现 1000 分的地雷（Claymore），后期防守战不妨购买。左边坑道可以找到 750 的 Remington 870 MCS。来到发电机处后在房间里有可能会发现蓝色唱片，在这里可能有抽奖箱，墙上的 MP40 要 1300 分购买。在桌子上可以找到拳头的石板，这是解彩蛋的必要步骤之一。房间后是坦克的中站。从倒塌的碎石上去可以找到泰坦路过的地点。开启电源前往工作室前可能在角落找到盾牌部件。

3区 Generator Station 3

3 区开启后可以在一开始找到通往火属性元素 CRAZY PLACE 的地道，这边有可能在通道附近找到一个丧尸盾牌部件。墙上能用 750 分购买 B23R，250 分还能买粘雷。开 750 的门后坑道墙上可以花费 1200 购买 AK74u，坑道附近的箱子处调查有可能找到盾牌部件。在 3 号电源区域可能有抽奖箱，对面坑道上方则可以找到快速换弹（Speed Cola）的饮料机，这边还可能会有泰坦走过来。

工作室 Workshop

通着 2 区和 3 区两个地点，这里除了有一个工作台外只是一个连通区域，除了墙上有把 Five-seven（1100）外没有逗留的必要。顺带一提，射击工作台旁边的地图会出现隐藏信息。同时从楼上开 1500 的门便可抵达无人区。

无人区 No Man's Land

无人区为这张地图最大的区域，前行不久可以看到墙上的 MP40（1300）。这把 MP40 左边是 4 区，右边是 5 区（需要花费 1000 开门）。中间的挖掘场地（Excavation Site）是核心。

挖掘区域 Excavation Site

无人区场地中央上去花费 2250 分可以开启挖掘现场的门，这里有升级装置，必须将所有电源开启后才能使用。装置旁墙上有 1200 的 AK74U，这里有可能出现马克西无人机的配件。如果玩家顺着楼梯走到挖掘内部区域便可在桌子附近找到一部留声机，要开启隐藏地道还需要一张白色唱片，白色唱片会随机出现在中间区域附近，如果找不到建议在这片环形区域绕场一周。将白色唱片和留声机安装在桌子上便可打通挖掘区域下方的隐藏地道，里面可以找到可以旋转的转盘，1400 分的 STG-44，4000 分的三枪饮料机（Mule Kick）以及看到四名骑士雕像，玩家将相对应颜色的元素和配件找齐后便可在这里打造手杖。挖掘场可以说是连接着 4、5、6 三片区域的主要地段。



4区 Generator Station 4

4 区，来到无人区不去挖掘地，走左边的分支便可来到 4 号发电机处，这里是 2500 厚血（Jugger-Nog）的所在地，其重要性就不用说了吧，这个场地较大，周围一圈容易绕丧尸，是非常好的战斗地点。其中一侧可以找到 MP40，这里有其中一个需要积攒丧尸魂的箱子。另外一边可以找到进入风属性的 CRAZY PLACE 的地道，下去可以看到一个工作台。

5区 Generator Station 5

从中间挖掘区域联通的场地或者通往 6 区另外一边的道路便可前往 5 区。5 区除了电源外还有快跑药水（2000），这里在墙上也能买到地雷，旁边地道是雷属性的 CRAZY PLACE 地点，里面还有一把 Remington 870 MCS。5 区另外一侧有需要积攒吸魂箱，这里也是泰坦的落脚点之一。

6区 Generator Station 6

打开挖掘中心背后一边通道的门（1250分）即可前往6区，这里首先会经过一个吸魂宝箱，也有B23R和Semtex。大教堂1楼可以找到坦克，从坦克后方跳上去，花费500分按下启动按钮便可开启，坦克是代步工具，乘坐时不会被泰坦踩到，坦克先会在第2区后门停留，冷却（大概60秒）过后再次花费500分启动便会回到6区的起点。乘坐坦克只比平时走快一点，不过最主要的作用是雷属性元素的三个部件都需要乘坐坦克跳到指定地点后才能拿到。

说回6区，这里会有一个工作台，在其中一边能找到铲子，从坦克另外一边可以花费1250分上2楼上去。教堂处有圣杯，是解谜的必要步骤，详见后文。2楼出去后便可找到6号电源，有Remington 870 MCS，这里对面通道下去还有冰元素的CRAZY PLACE，通道内可以买一把Five-seven。

走6区的水泥地可以直接通往4区，往5区走的路上则有可能发现马克西无人机的另外一个配件。

彩蛋解法

首先这次的彩蛋内容一样必须在普通难度下取得，EASY难度顶多到全部法杖升级后就结束了。总体来说彩蛋其实并不复杂，只不过前期升级法杖步骤比较繁琐，后期也比较考验玩家的战斗水平，如果水平不自信请尽量控制波数，需要杀敌的工作留在一起完成，以免浪费。

前期准备

前期可以比较随意，但注意第一站开启电源后的丧尸血奖励先别用。先积攒够分数抽奖或者买把好武器，由于第2站的门一定要开，如果那边能随出抽奖箱最好，没有的话就去4站那边买MP40。2站一定要早去的原因是先要在房间桌子上拿到一块有拳头标记的石板，之后有用。

第一步

为了节省波数，首先去将挑战——积满所有吸丧尸魂的箱子打满，这样会获得彩蛋必要的拳套。4个箱子的位置为1：进入无人区左边的场地；2：四站旁边的位置；3：五站旁边的场地；4：六站进入坦克站前的场地。

每个地区大概要杀够40只左右的丧尸才能积满，不过一定要注意如果有泰坦走过来它会一脚将吸魂箱踩合上，之前都白打了，所以最好算好时机，等泰坦过了再去那片场地打是比较理想的状态。全部满了以后就能去六站拿拳套了。中间过程中别忘了去喝厚血。

第二步

拿到拳套后在6站教堂2楼可以看到一个白色圣杯，将之前二站拿到的拳头石板放上去（按X），之后在这个地方用拳套杀丧尸，杀到可以将石板拿起来就算是蓄满能量了。建议这里窗户那留一只丧尸开始之后的步骤。

第三步

拿着升级好的石板可以前往第二站原先放石板的桌子上将其归位，不过运送的过程中玩家不能碰到场景中泥泞的路段，一旦踩到之前进化过的石板便会"变脏"需要拿回之前的圣杯处重染一下。运送的方法有两种，一种是走木板，跳到坦克上，开坦克回到初生地附近的坑道跳下去，从那边走到2站房间不会碰到泥。第二种则是直接走木板，通过中央的挖掘区域和工作室走回第2站，只要到了无人区之前的场地基本就不会脏了石板。

第四步

将石板放在桌子上后继续用拳套杀丧尸，这一步建议和火元素升级需要的解谜一起做（见下文），三人用拳套在这杀，拿火杖的单独在CRAZY PLACE里烧，之前最好把其他杖也拿着，遇到突发状况可以解围，杀够丧尸后会出现一个空袭道具（G-Strike），这个道具类似猴子，可以吸引丧尸之后进行空袭轰炸，由于只需要用它完成解彩蛋步骤，可以只拿一个就行。



第五步

接下来就是打造法杖和升级，首先需要按照上面说明的内容，拿到所有法杖需要的元素，其中做到这一步的时候红色元素差不多都齐了，由于要拿雷部件开坦克会将窗户里的丧尸烧死，建议留到最后做。前面几步中如果遇到下雪天建议停下来先挖宝。所有元素和部件收集完成后前往中央武器升级的挖掘地下，对着四骑士面前的装置打造4把法杖，拿到法杖后就可以进行升级工作，升级需要先完成CRAZY PLACE内部的解谜，再完成杖的挑战，每一步完成后都会有比较明显的音效提示。注意升级的步骤不用等所有法杖打造好后再完成，最后一步由于要杀丧尸充能，建议留在后面一起完成。杀死丧尸后会有黄魂对杖进行充能，满后会有较为明显的提示，之后拿起杖即可。

法杖升级步骤

风杖



1：拿着杖前往CRAZY PLACE内部，黄色区域的解谜为需要将指定的符号打成一列，正确的组合如图所示，完成后机关会陷进去。

2：出去后需要用风杖将3个冒黑烟的圆球往中间升级装置挖掘处的方向吹，三个冒烟球的位置分别在A：4站附近（直接吹即可）；B：5站附近，需要从电源所在的那个方向吹；C：6站附近，玩家需要进入坦克所在的仓库，从另外一边的出口出去后对着球吹。全部吹完以后球的烟雾会消失。

3：前往升级装置的地下会看到转盘下方出现一个黄色光球，将转盘全部转成黄色以后，对着黄球攻击，如此一来风杖升级的前期步骤便算完成，进入Crazy place内部将杖放回原来拿元素的地方，在这个附近杀丧尸直到将杖升级。

火杖

1：拿着杖前往CRAZY PLACE内部，火杖的解谜需要在火焰解谜区域用火杖点燃多个丧尸，这样将所有筒充满火后便算完成。

2：烧完后前往6区教堂2楼可以看到墙上出现各种符号的图案，从左到右依次是11, 5, 9, 7, 6, 3, 4，玩家根据亮灯的符号来记住数字，玩家下楼将坦克仓库有数字的四个火把点燃，比如5、9、3、4的图案亮着那就用火杖点燃下面5、9、3、4的火把，注意点火的速度要快，最好先记住位置。

3：前往升级装置的地下会看到转盘下方出现一个红色光球，将转盘全部转成红色以后，对着红球攻击，进入Crazy place内部将杖放回原来拿元素的地方，在这个附近杀丧尸直到将杖升级。

注意火杖升级一开始烧丧尸的步骤需要开波杀丧尸，建议可以留在后期与其他队友的战斗部分一起完成。

雷杖

1：拿着杖前往 CRAZY PLACE 内部，雷属性的解谜稍微对玩家的音乐素养有些要求，玩家根据标注在墙上的五线谱提示来用雷杖点三个符号，不懂音乐也不要紧，由于谜题是固定的，玩家只要按照图示的标注10、1、5；5、8、12；6、10、3的顺序打即可。

2：完成后前往大地图中会有几个电表冒出火花，玩家需要将有火花的电表关闭，这个需要按随机的顺序来，电表位置如下 A：5站破烂小屋附近；B：6站坦克的旁边；C：6站教堂圣杯附近；D：4站 CRAZY PLACE 附近被破坏房间的附近。E：初生地房间；F：2站坦克停站，后门屋子里；G：中央挖掘区外围。

3：前往升级装置的地下会看到转盘下方出现一个紫色光球，将转盘全部转成紫色以后，对着紫球攻击，进入 Crazy place 内部将杖放回原来拿元素的地方，在这个附近杀丧尸直到将杖升级。

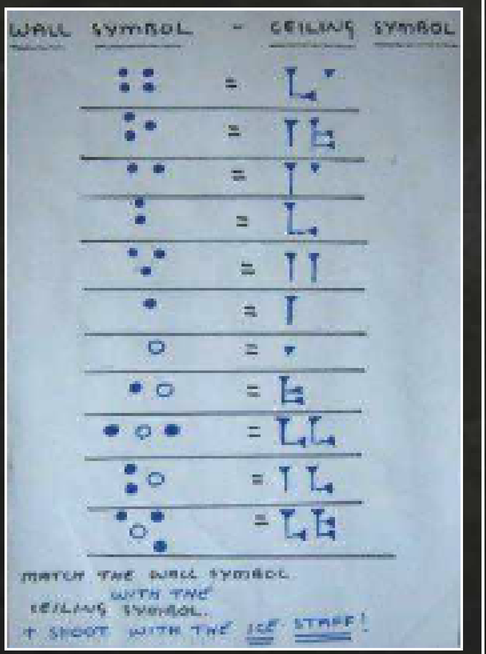


冰杖

1：拿着杖前往 CRAZY PLACE 内部，根据右边墙上的提示来用冰杖打顶上相应的符号，玩家可以根据上方的石板是否翻转，翻转后便算正确，玩家将正确的对应符号记住即可，当然也可以根据下图中的提示来打石板。

2：完成上面步骤后拿着冰杖前往场景中找三个墓碑，用冰杖将它们冻住然后击碎，注意墓碑都在可移动的场景外，要仔细观察。A：出现在4区 MP40 附近，这里之前有吸魂的宝箱；B：中央升级装置所在的挖掘处附近；C：坐坦克到第二站附近，往前走一点的右边。

3：前往升级装置的地下会看到转盘下方出现一个蓝色光球，将转盘全部转成蓝色以后，对着蓝球攻击，进入 Crazy place 内部将杖放回原来拿元素的地方，在这个附近杀丧尸直到将杖升级。



升级杖的最后一步建议全员进入 CRAZY PLACE 中准备好了以后一起战斗，由于地下地势险恶，杖最好一个一个升级，这样一来其他三名玩家可以用杖互相照应一下。

第六步

全部杖升级完后人手一把，杖升级后不仅攻击力和子弹数量上升，还能按方向键←来换成救人法杖救人，按住攻击键可以蓄力发大招，十分强劲。全员拿到升级后的法杖三台泰坦内部会出现插座，6站出现的泰坦插冰法杖；4站的插风法杖；2、3站出现的插雷法杖；最后火法杖的插槽会出现在中央升级装置的挖掘处最底部。

第七步

完成插杖工作后建议先去升级装置地下把法杖回收。此时三台泰坦会频繁并排行走，随机其中一台（惟一可以进入的）会出现一个红色按钮，拿着空袭的A玩家前往5站其中一边可以看到一架坠落的飞机（如图），这架飞机左边会有一个被封印的地道。B玩家在进入泰坦后让A玩家将空袭扔向封印，同时自己按下机器人的红色按钮，机器人和轰炸机会开始一同对封印攻击，两步同时进行的话便可打通封印。



第八步

将马克西无人机组装好后，对着封印口使用，马克西无人机便会进入封印内部，此时会出现多个 BIG DADDY，这一战战斗很惨烈，建议遛丧尸的玩家将丧尸带到远处，其他三名玩家在释放无人机前在5站集合，等 BOSS 一出来就集中攻击，升级后的法杖一般可以将它们秒杀。

第九步

任意玩家回到出生点，获得将1号发电机开启后的丧尸血奖励，进入丧尸血模式后对着天空看可以发现一架红色发光的飞机，将飞机击破后便可开始下一步。

第十步

这里需要再次获得一个丧尸血奖励来找到飞行员变的丧尸，建议由之前击破飞机的玩家来完成。想获得丧尸血不用重新再开一轮，拿着冰杖的玩家去无人区第5区到第4区的路段，沿途可以看到三台燃烧的平板车，用冰杖可以将其熄灭。快速熄灭（有时间限制）这三辆着火的平板车，这样挖掘地中央会奖励一个丧尸血奖励（会消失，最好提前在那里等着），进入丧尸血模式后绕着中央区域外围跑一圈可以看到一只丧尸，将其杀死后便可以在地上拿回马克西无人机。

第十一步

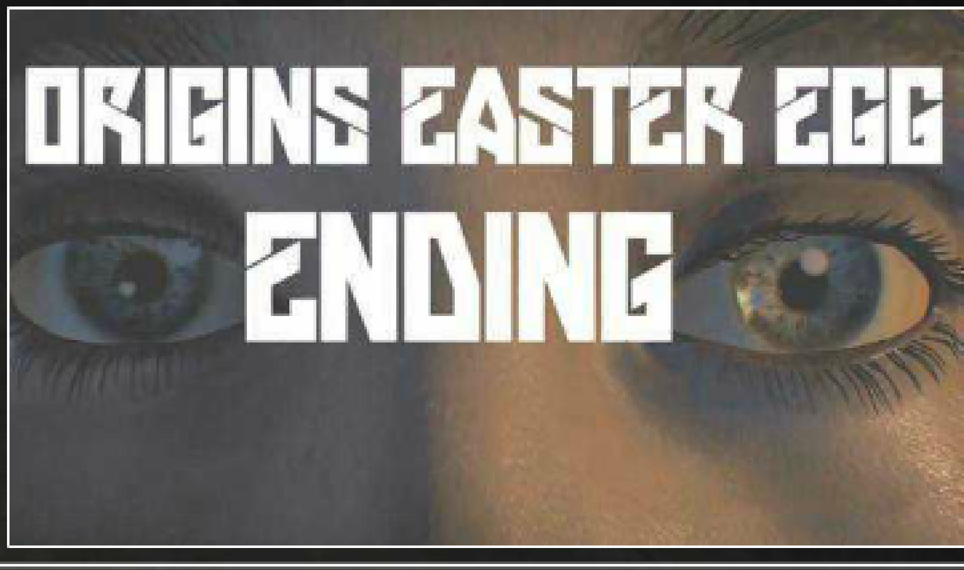
完成上面步骤后前往挖掘机地下圣骑士那里杀丧尸，丧尸会变成手臂有白光的那种，使用拳套杀他们会有特殊效果，杀够之后玩家会变成相对应的属性拳套（成功后收回石板，有明显的升级动作），比如拿风杖的玩家会变成风拳，雷杖的会变成电拳。所有玩家（注意必须所有）都有属性拳套后萨曼莎说话，这一步就算完成了。

第十二步

最后一步少不了恶战，由于不能使用杖最好做足准备，先将四个杖放到相应的元素地带，这样 CRAZY PLACE 中央会出现白点，在这里杀丧尸便会给中央蓄能（会有明显的魂魄上升效果）。杀够之后中央的路线便会打通，成就解除。如果想看最后的结局就把马克西无人机在中央释放，白光出现后进入便可迎来最后的结局。

结局的一点理解（剧透醒目）

彩蛋完后将迎来“结局”，这个结局从表面上来看表达的内容其实比较明显，整个丧尸模式的故事只不过是两个小孩所想象出的游戏，这个结局恐怕让不少人大跌眼镜，不少玩家对此有诸多抱怨。研究过丧尸模式故事的玩家都知道一直以来这个模式的世界观与剧情都很完善，隐藏内容虽然藏得比较深，但其实设定均很严谨。不少国外玩家都对每张图的背景细节进行了疯狂地研究，T组设定这个结局无非是给了大家当头一棒。当然，这个结局表面上是这样，其实也有很多疑点，比如从这张地图的收音机得知，Origins这张地图中的马克西并没有叫作萨曼莎的女儿，而破译出的隐藏信息中，马克西称Richtofen是自己收养的。最后疑似是Richtofen的男孩Eddie希望丧尸玩具是真的，萨曼莎说我爸爸有个计划……实在是个看似简单，其中暗藏玄机的结局。



成就详解

获得路线:这张地图成就设计基本上遵循以往的规律，除了彩蛋外均可在EASY模式下完成，彩蛋解除后其他成就就能解个七七八八。注意四种方式救人的成就建议在解彩蛋过程中获得，其他单独完成即可。

Little Lost Girl 75点

成就说明：在Origins中释放Samantha

获得方法：彩蛋成就，注意即使最后没看到结局挂了也不要紧，成就会在之前解除。

Not a Gold Digger 5点

成就说明：在Origins中分享你挖出的武器

获得方法：很简单，拿着铲子的玩家随便挖出个武器，另外一名玩家捡起这把武器，之前挖的玩家即可获得这个成就。

All Your Base 15点

成就说明：在Origins中不断电的情况下启动所有电源。

获得方法：开启所有电源且已开启后的电源没有被关上过，同样没什么难度，一般解彩蛋的时候可以顺便解。注意解成就的玩家要参与所有电源的踩点行动的最后一步。

Kung Fu Grip 15点

成就说明：在Origins中，从Panzer Soldat的爪子中拯救自己和同伴。

获得方法：Panzer Soldat就是装甲大老爹，在和它保持一段距离时它会伸出爪子把玩家抓回来，对着它释放爪子的胳膊攻击便会放手。故意保持距离，等它抓住玩家后自己攻击它的手臂逃脱，再故意让另外一名玩家被抓住攻击它的手臂即可。这个成就建议去4区喝一瓶厚血边绕圈边打。

Playing with Power 30点

成就说明：在Origins中，一次游戏中制造所有法杖。

获得方法：制造法杖的方法参考上文，熟练的话很快就能解了，这个成就要求想解的玩家亲手打造，直接加入拿起法杖是没办法解的。

I'm on a Tank! 10点

成就说明：在Origins中乘坐坦克一圈不下来。

获得方法：坦克位于6站，开启后中间只会在一个地点停留，冷却过后返回终点，这个过程中玩家都不要下来即可解除成就，十分简单。



Saving the Day...All Day 20点

成就说明：在Origins中使用四种不同的方法救人

获得方法：这个成就最快要在升级完第一个法杖后才能解。四种不同的救人方法为1：普通救人。2：喝了快速救人饮料后的快速救人。3：使用马克西无人机的救人功能。4：杖升级以后按方向键←以后对着倒下的玩家使用救人。

Master of Disguise 15点

成就说明：在Origins中，在一次游戏中使用丧尸血救活其他三个玩家以及启动一个电源。

获得方法：没难度，不过需要4个玩家。第一个发电机占完之后会奖励一个丧尸血奖励，此时要解的玩家拿到丧尸血，其他三名玩家自杀，将他们全部救起以后去下一个发电机处战斗，如果过程中获得丧尸血以后开启电源等电源启动以后就解了，也可以试着挖出丧尸血。注意如果速度够快，一次丧尸血救人开电也是可行的。电源一定要吃丧尸血的玩家自己将发电机完全启动才行。

Overachiever 25点

成就说明：在Origins中，一场比赛完成四个挑战。

获得方法：这个可以一个玩家单独完成，推荐三人以上。除了爆头可能需要花点心思以外，其他只要波数上去都能解了。第三条挑战一定要累计花费了30000分后才能解。注意爆头115个只看统计有可能出问题，爆头115个以后可能还解不了，玩家再多杀几个直到杀出徽章后即可。

Master Wizard 40点

成就说明：在Origins中，装备所有升级后的法杖。

获得方法：解彩蛋的必要步骤，玩家可以按照上文的方法来解，不过这个成就目前有BUG，有可能导致无法解除。比如我们团队在拿到所有杖之后没解，但是如果玩家倒地死透了之后就能解了。有玩家指出必须升级后使用一次才行。另外这个成就是可以“蹭”的，权杖升级完后一名玩家退出，想解的直接进来拿起升级好的杖就能解了。

TIPS | 如果出现死后拿不到拳套的现象，建议先用枪瞄准吸魂箱的挑战统计（即将视线移至箱子上方，看不到箱子，但又能打开箱子的程度），再将箱子开启这样就能重新获得了。

文 狼来了
美编 心の永恒



故事模式通常+对立线通关时间约为6小时

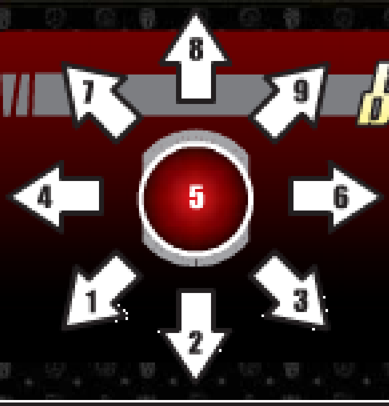
ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル

作为乔乔饭而言本作可以说是绝对的神作！虽然不少玩家因为付费的内容而给予游戏差评，但我们无需过多地将焦点集中到它的瑕疵上，游戏本身的素质可圈可点，其阵容的强大也绝非其他授权游戏可比拟的。由于默认可使用的角色数量庞大，加上角色之间的系统又不尽相同，因此角色相关的内容敬请期待日后的杂志，本期先为大家介绍一下系统、故事模式流程以及白金奖杯的取得方法，各个模式的介绍则收录在本期光盘里的视频评测中，接下来就让乔乔饭们一起来享受一场感官上的盛宴吧！

乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	NBGI	格斗
PS3	ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル	日版
	2013年8月29日 / 本地1～2人、在线1～2人	7600日元
	无对应周边 / 对应玩家年龄：15岁以上	

系统篇

战斗中的基本操作



注：键位可以在选项设置中随意切换，文中无特别指出的都以角色在画面左侧（1P）为例，方向键/左摇杆上的8个方向以及图中用小键盘的数字代替。

默认设定

指令	行动
方向键/左摇杆的4/6	前后移动
方向键/左摇杆的7/8/9	跳跃
方向键/左摇杆的2	蹲下
方向键/左摇杆的66	前冲
方向键/左摇杆的44	疾退
方向键/左摇杆的4/1	站立/蹲下防御
□	弱攻击
△	中攻击
○	强攻击
×	往画面内侧侧移
方向键/左摇杆的2+×	往画面外侧侧移
R1	固有系统
R2	投技/同时按下任意两个攻击键
L1	Great Hit Attack（简称GHA，后详）

默认设定

指令	行动
L2	突发取消（后详）/同时按下三个攻击键
SELECT	挑衅
START	暂停菜单

键位与出招表对应的名称

手柄键位	游戏中的名称
□	L
△	M
○	H
R1	S
L1	G
SELECT	P
×	R
R2	T

战斗系统

画面解说

①**体力槽**

②**防御槽**：防御槽被扣光的瞬间会出现防御崩坏状态，该无防备的状态会持续数秒然后自动回复，只要在一段时间内不消耗防御槽，那么它就会自动缓缓地回复；使用时髦移动系统时需要消耗一定的防御槽。

③**回合胜利显示**：不同的字母对应不同的胜利状况，具体如下：P=以Perfect的状态取胜、H=以HHA干掉对手、T=时间结束取胜、G=以GHA干掉对手、V=以H和G以外的攻击取胜、

©NBGI



D=double K.O. 的情况

④**剩余时间**：时间的长短甚至无限时间都可以在选项设置中自行设定。

⑤**能量槽**：对应的日文名称是“ハートヒートゲージ”，该槽的上限为 3 条，会在槽的前方以数字的 1 和 2 以及英文的 MAX 表示，不少行动都对该槽有依赖。

⑥**招式名称**

基本移动

本作的基本移动与绝大部分的 2D 格斗游戏相同，但为了还原原著的设定，个别角色无法进行常规的跳跃 / 前冲 / 疾退，其中还有少量角色的疾退可以通过输入 44 然后长按 4 方向来实现向后奔跑。

轴移动

输入 × 键或者方向键 / 左摇杆的 2+× 键即可进行轴移动，也就是我们常说的“侧移”，侧移的最大用处是躲过对手的一些直线型招式，但要注意侧移也是需要发生时间的，因此无法实现通过侧移来瞬间躲开快要命中自己的招式，这种时候玩家就要用防御来护体了。

防御&时髦移动

游戏中同样设立了上段、中段以及下段这三种段位，其中站立防御可以抵挡上段以及中段的招式，蹲下防御则用来对付下段技。无论是哪种防御，成功防住对手的招式后都会削减少量的防御槽。注意投技无法防御，另外在防御必杀技以及超必杀技时还会削减少许体力。

时髦移动（**スタイリッシュムーブ**）严格来说也是防御的一种，它的触发条件是在对手的攻击命中自己前的数帧以内进行防御，也就是其他格斗游戏中所说的“及时防御”或“直防”，成功后玩家就会自动作出全身无敌且没有硬直的轴移动来躲开对手的招式，同时时间会在那一瞬间停止，对手也会维持在出招的状态，如果轴移动结束后对手还处在出招的硬直时间里，成功发动时髦移动的一方就可以直接对对手进行反击了。注意使用时髦移动需要消耗 25% 的防御槽。



投技

输入 4 方向 + 投技的指令可以将对手投到自己的身后，在对手对自己使用投技的瞬间输入投技的指令就能实现拆投。投技扣除的体力虽然不多，但能强制令对手处于倒地状态，之后可以在对手起身的时候用多择来撕开对手的防御，个别角色还可以直接对倒地的对手追击。

挑衅

挑衅的动作以及台词都可以在编辑模式里自行设定。常规的挑衅会出现较长的硬直，不仅得不到任何好处，还会因为自身的硬直而被对手一顿胖揍，但是如果在对手处于倒地状态的时候使用挑衅，那么在特写演出的同时还会削减对手少量的能量，建议玩家熟记自己常用的角色有哪些招式会强制让对手倒地以便安全地使用挑衅。

通常技、特殊技

弱、中、强攻击在站立、蹲下、跳跃状态中使用时都有着不同的动作，此外绝大部分角色都拥有特殊技，具体的指令可以在出招表里查看。以弱→中→强的顺序将通常技连接起来就可以组成简单的通常技连携或连段，游戏里还设有“简易连击（**イージービート**）”系统，玩家只需连打□键，系统就会自动使出消耗 1 条能量槽的超必杀连段，对新手来说非常友好，注意个别超杀为当身技或其他特殊技能的角色在简易连击的最后不会使出超必杀技。

关于超必杀技



游戏中设有消耗 1 条能量槽的“ハートヒートアタック（简称 HHA）”以及消耗 2 条能量槽的“グレートヒートアタック（简称 GHA）”这两种超必杀技，具体的出招指令因角色而异，其中 GHA 可以直接按 L1 键快速发动，而 HHA 则要手动输入对应的指令才能发动。

原著终结

在决胜局中以 HHA 或 GHA 干掉对手并将对手打到指定的区域附近，那么系统就会自动触发原著终结（**シチュエーションフィニッシュ**）的系统，该系统以最大的力度还原了原著的经典桥段，文章最后的奖杯部分会罗列出所有场景中的触发位置供大家参考。

突发取消

当通常技 / 特殊技 / 必杀技与对手接触的瞬间输入 L2 键，即可发动消耗 1 条能量槽的突发取消（**ブッツンキャンセル**）来取消当前一切的出招硬直，取消后可马上进行任意行动，某些行动无法依靠该系统实现取消，比如投技。

超级取消

超级取消（**スーパーキャンセル**）的作用是用超必杀技来取消必杀技，连打□键的简易连击系统中，最后就是利用超级取消的系统来衔接连段，不过可以用来取消的只限为 HHA，GHA 不行，另外个别必杀技如当身技是不可以用 HHA 来取消的，具体情况因角色而异。



实用技术 攻略透解

替身分离

个别角色的招式对应"スタンドラッシュ(替身分离)"的系统,在使用该招式(一般是必杀技)后可以按R1键消耗25%的能量来解除本体在使用替身攻击时的硬直,解除后替身的攻击还会照常进行,而玩家本体也可以自由行动,行动包括一般的移动、通常技攻击,而(超)必杀技、轴移动等行动则需要在替身分离状态结束后才可以正常使用。

拼拳模式

对战双方以对应拼拳模式(ラッシュモード)的招式相杀,画面就会自动切换到拼拳的状态,此时双方需要快速地连打□键,按键次数较多的那一方将取得胜利,落败的一方则会受到一定伤害,非常毁手柄的一个设定……

与体力相关的模式

当玩家的体力下降到1/3左右时,角色就会自动进入提升能力的模式,该模式分为两种,分别是底力模式(ゴゴゴモード)和刚体模式(覚悟モード),前者发动后玩家全身闪现红光,防御槽不会减少、攻击力上升且攻击无论命中或被对手防御时能量槽的增加量都会提升;后者发动时全身发出金光,攻击力上升、受到攻击时的能量槽增加量提升,此外本身会处于刚体状态,这时就算被对手的攻击命中也不会出现任何硬直,但对部分招式如投技无效。



受身

受到对手的攻击被吹飞后,如果不是强制倒地的话,在落地前的瞬间可以输入×键来发动受身,因为时机比较宽松,因此可以通过连打×键来提高受身的成功率。顺带一提角色倒地时,已经唤出的替身会自动消失,站起来后需要重新按R1键唤出,因此受身的重要性不言而喻。

场景机关

每个场景中都设有与原著密切相关的场景机关(ステージギミック),触发这些机关的条件是被打倒在场景里的特定区域,这些区域在画面中都会有明显的颜色提示,无论是玩家自己还是对手倒在上边都可以触发。触发后一般还需要经过一段时间,机关才会陆续出现,机关发动之前也会有特殊的色块或以其他形式显示在场景里来提示玩家落点或轨迹。机关通常为不可防御的攻击,也有个别机关接触后可以将玩家的能量槽提升至MAX状态。

异常状态

被特定角色的招式以及个别场景机关命中都会强制受创方进入异常状态,异常状态的类型非常丰富,具体如下:

毒/高热:一段时间内体力缓缓减少。

重力:自动维持在蹲下的状态,此时只可以使用通常技、投技、轴移动、防御、发动固有系统,除此之外的行动都无法进行,比如跳跃。

行动封印:特定的行动无法使用,我们可以通过图标来确认被封印的行动,该图标会显示在体力槽下方。

弱攻击封印	中攻击封印	强攻击封印
特殊技、必杀技、固有系统封印	HHA和GHA封印	固有系统封印

DISC:第六部的普奇神父拥有夺取对手DISC(磁碟)的能力,被他的特定攻击打中的话自身的磁碟会被夺走,此时无法使用特殊技、必杀技和固有系统相关的招式,但是可以唤出/收回替身又或者是上马下马(第七部个别角色的固有系统)。只要想办法将普奇神父打倒在地,那么磁碟就会从他的身上掉出来,迅速上前蹲下将磁碟回收即可解除该异常状态。

固有系统

游戏中共有5种固有系统,分别是:

★**波纹**:波纹系统的最大特色就是可以通过长按R1键来主动增加能量,此外不少必杀技都对应波纹强化技,输入规则是将一般必杀技中的L/M/H换成S即可。

★**吸血**:游戏里只有迪奥拥有这种固有系统,只要以对应吸血系统的招式命中对手,那么即可回复自身的体力并增加能量,此外受伤后经过一段时间可以回复少量的体力,不过为了配合原著的设定,迪奥无法在有阳光的场景里使用(将故事模式打通后可以解除这个限制)。

★**流法**:对应流法系统的角色,按R1键后即可进入缓缓消耗能量槽的流法状态,该状态中角色的能力会得到提升,具体表现为必杀技的性能上升,能量槽扣光后会自动退出该状态。另外流法和吸血系统一样,都可以回复少量体力并无法在有阳光的场景里使用对应流法系统的角色(解除限制的条件也相同)。

★**替身**:替身是绝大部分角色的固有系统,战斗中按R1键便可唤出替身,替身状态下的招式会与通常的本体状态有所不同,一般来说替身状态在整体的攻防能力上都优于本体状态,注意不要被对手打倒,否则会强制解除替身状态。

★**骑乘**:第七部的两名角色——乔尼和杰洛的专属系统,他们会以骑着马的状态登场,按R1键可以自由地上马或下马,两种状态中的攻击方式也会和替身系统一样有所不同。其中骑马状态中不会被对手的投技命中,但被对手的招式吹飞或跳跃时受到攻击的话,就会自动转为下马状态。

这里再对第七部角色的专属系统"捡尸体"进行说明,只要让第七部的任意角色出战,那么场景中就会不时地散落出"遗骨",只有第七部的角色可以通过站在遗骨附近蹲下的行动来回收遗骨(必须以本体状态回收,骑马状态不行),遗骨最多有3个,取得遗骨后角色的攻防能力会得到提升,如果倒地,那么会从身上掉出1个遗骨。



故事模式流程



故事模式中主要以文字和战斗的形式为玩家交代系列里第一至七部的剧情（第八部因为还在连载中所以没有收录，不过将前面七部打通后会追加原创的第八部内容），选择每一部的主角即可进入对应的篇章，每一部作品都有若干关卡，而每个关卡根据原作的剧情设定了秘密任务（个别关卡没有秘密任务），选定关卡后可以通过画面右侧的方框确认秘密任务的数量、玩家使用的角色以及对手，还有就是当前关卡的附加条件。

秘密任务初始处于触发条件未知的状态，我们可以在关卡选择画面或者关卡开始前的确认画面中按□键得到简单的提示，前者还可以在提示画面中再按△键花钱直接查看秘密任务的条件，在后者中按△的话会进入购买对于战斗有帮助的辅助效果的页面，而下面的攻略主要为玩家罗列出所有秘密任务的达成条件，因此大家可以将钱省下来购买其他位于鉴赏模式中的要素。其中原创的第八部没有任何秘密任务，内容为第八部的主角与系列的所有主角对战，因此流程方面就将其略过。

注意该模式中玩家使用的角色都是固定的，只要将流程通关一遍，即可解锁角色在其他模式中的使用权；秘密任务中某些以固定招式命中对手的条件，如果该招没有攻击判定，那么一般就是当身技；没有明确指出的招式都可以在本体或唤出替身的状态下使用；需要同时按任意两个攻击键的操作可以直接以投技（R2键）代替，表格中不再对上述的情况赘述，有不明白的地方也可以来信提问。

第一部

第1话 奇人ツェペリ

通常线		
难度	操作角色	对手角色
D	ジョナサン	ツェペリ
任务附加条件		
对手的能量槽缓缓增加		
秘密任务		
1. 按R1键使用波纹呼吸　2. 使用任意波纹强化技命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
D	ツェペリ	ジョナサン
任务附加条件		
玩家的能量槽缓缓增加		
秘密任务		
1. 使用大跳跃，指令为输入2方向后迅速输入7/8/9方向　2. 以投技命中对手		

第2话 波纹の修行

通常线		
难度	操作角色	对手角色
C	ツェペリ	ジョナサン
任务附加条件		
对手的体力缓缓回复		
秘密任务		
1. 一小局都不输的前提下取得胜利　2. 以6+M命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
C	ジョナサン	ツェペリ
任务附加条件		
玩家的体力缓缓回复		
秘密任务		
1. 以6+L/M命中对手　2. 战斗开始后先于对手以任意攻击命中对方		

第3话 假面力

通常线		
难度	操作角色	对手角色
C	ツェペリ	ディオ
任务附加条件		
玩家的体力缓缓减少		
秘密任务		
1. 战斗开始后先于对手以任意攻击命中对方　2. 以GHA命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
C	ディオ	ツェペリ
任务附加条件		
对手的体力缓缓减少		
秘密任务		
1. 以投技命中对手　2. 以214+H命中对手		

最终话 血战

通常线		
难度	操作角色	对手角色
C	ジョナサン	ディオ
任务附加条件		
对手的攻击力上升		
秘密任务		
1. 战斗开始后先于对手以任意攻击命中对方 2. 以214+L/M/H命中对手　3. 以HHA干掉对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
C	ディオ	ジョナサン
任务附加条件		
玩家的攻击力上升		
秘密任务		
1. 使用大跳跃，指令为输入2方向后迅速输入7/8/9方向 2. 以214+L/M命中对手　3. 以HHA命中对手		

第二部

第1话 ハトと女の子

通常线		
难度	操作角色	对手角色
D	ジョセフ	シーザー
任务附加条件		
一小局定胜负		
秘密任务		
1. 使用任意波纹强化技命中对手　2. 按R1键使用波纹呼吸 3. 以236+P命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
D	シーザー	ジョセフ
任务附加条件		
一小局定胜负		
秘密任务		
1. 使用大跳跃，指令为输入2方向后迅速输入7/8/9方向 2. 使用任意波纹强化技命中对手　3. 以HHA命中对手		



实用技术 攻略透解

第2话 血时计

通常线		
难度	操作角色	对手角色
D	ジョセフ	ワムウ
任务附加条件		
60 秒以内击败对手、玩家的体力缓缓减少		
秘密任务		
1. 以 214+L/M/H/S 命中对手 2. 以 41236+L/M/H/S 中追加输入 4+L/M/H/S 命中对手 3. 以 41236+L/M/H/S 中追加输入 6+L/M/H/S 命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
D	ワムウ	ジョセフ
任务附加条件		
60 秒以内击败对手、对手的体力缓缓减少		
秘密任务		
1. 以 HHA 命中对手　2. 使用一次时髦移动（及时防御）		

第3话 エシディシの不气味

通常线		
难度	操作角色	对手角色
D	ジョセフ	エシディシ
任务附加条件		
玩家的防御力下降		
秘密任务		
1. 以 236+P 命中对手　2. 以 GHA 干掉对手　3. 使用 4+S		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
D	エシディシ	ジョセフ
任务附加条件		
对手的防御力下降		
秘密任务		
1. 按 R1 键发动流法（需消耗能量）　2. 以 63214+P 命中对手 3. 按 R1 键发动流法后输入 22+S（需有 1 条以上的能量槽）		

第4话 ツェペリの魂

通常线		
难度	操作角色	对手角色
D	シーザー	ワムウ
任务附加条件		
玩家以一半的体力开始战斗		
秘密任务		
1. 以 236+H 命中对手　2. 以 421+L/M/H/S 命中对手　3. 以 GHA 命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
D	ワムウ	シーザー
任务附加条件		
对手以一半的体力开始战斗		
秘密任务		
1. 按 R1 键发动流法后输入 22+S（需有 1 条以上的能量槽） 2. 以 214+L/M/H 中派生 L/M/H 命中对手　3. 使用 HHA		

第5话 风にかえる战士

通常线		
难度	操作角色	对手角色
C	ジョセフ	ワムウ
任务附加条件		
玩家的攻击力下降		
秘密任务		
1. 以 22+L/M/H/S 命中对手　2. 以 3+S 命中对手（需消耗能量） 3. 以 236+P 命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
C	ワムウ	ジョセフ
任务附加条件		
对手的攻击力下降		
秘密任务		
1. 按 R1 键发动流法后输入 214+ 任意两个攻击键同时按（需消耗能量） 2. 以 22+H 命中对手　3. 以 HHA 命中对手		

第6话 リサリサ、ジョジョをつなぐ绊

通常线		
难度	操作角色	对手角色
C	ジョセフ	カーズ
任务附加条件		
玩家的能量槽只能通过长按 R1 键来增加		
秘密任务		
1. 使用任意波纹强化技命中对手　2. 以 236+P 命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
C	カーズ	ジョセフ
任务附加条件		
对手的能量槽只能通过长按 R1 键来增加		
秘密任务		
1. 使用挑衅　2. 按 R1 键发动流法后输入 22+S（需有 1 条以上的能量槽）		

最终话 超生物の诞生

通常线		
难度	操作角色	对手角色
C	ジョセフ	カーズ
任务附加条件		
对手的能量和体力缓缓增加并且以究极生命体的状态开战		
秘密任务		
1. 使用疾退（连续输入 44 方向）　2. 以 236+P 命中对手 3. 使用任意波纹强化技命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
C	カーズ	ジョセフ
任务附加条件		
玩家的能量和体力缓缓增加并且以究极生命体的状态开战		
秘密任务		
1. 以投技命中对手　2. 以 214+L/M/H 命中对手 3. 以 236+L/M/H 命中对手		

第三部

第1话 炎の魔术师

通常线		
难度	操作角色	对手角色
D	空条承太郎	アヴドゥル
任务附加条件		
60 秒以内击败对手、玩家的防御力下降		
秘密任务		
1. 以投技命中对手　2. 按 R1 键唤出替身		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
D	アヴドゥル	空条承太郎
任务附加条件		
60 秒以内击败对手、对手的防御力下降		
秘密任务		
1. 以投技命中对手 2. 本体状态使用 41236+L/M/H 命中对手		

第2话 败者が恶

通常线		
难度	操作角色	对手角色
D	空条承太郎	花京院典明
任务附加条件		
玩家的防御力下降		
秘密任务		
1. 本体状态使用 63214+L/M/H 干掉对手　2. 在对手倒地时挑衅		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
D	花京院典明	空条承太郎
任务附加条件		
对手的防御力下降		
秘密任务		
1. 以投技命中对手　2. 以 236+L/M/H/S 命中对手		

第3话 剑の达人

通常线		
难度	操作角色	对手角色
D	アヴドゥル	ポルナレフ
任务附加条件		
玩家的防御力下降		
秘密任务		
1. 本体状态使用 236+L/M/H 命中对手　2. 本体状态使用 214+L/M/H 干掉对手 3. 以 GHA 命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
D	ポルナレフ	アヴドゥル
任务附加条件		
对手的防御力下降		
秘密任务		
1. 使用 HHA　2. 使用 GHA 3. 替身状态使用 63214+L/M/H 将对手的飞行道具反弹回去		

第4话 军人将棋

通常线		
难度	操作角色	对手角色
D	アヴドゥル	ホル・ホース
任务附加条件		
一小局定胜负		
秘密任务		
1. 本体状态使用 623+L/M/H 命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
D	ホル・ホース	アヴドゥル
任务附加条件		
一小局定胜负		
秘密任务		
1. 以 214+L/M/H 在地面设置水滩后再输入 214+L/M/H 并命中对手 2. 以 236+S 命中对手　3. 以 GHA 干掉对手		

第5话 吊られた男

通常线		
难度	操作角色	对手角色
D	ポルナレフ	ホル・ホース
任务附加条件		
玩家的攻击力和防御力下降		
秘密任务		
1. 本体状态使用 214+L/M/H 命中对手 2. 替身状态使用 236+L/M/H 命中对手 3. 本体状态使用 6+M 命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
D	ホル・ホース	ポルナレフ
任务附加条件		
对手的攻击力和防御力下降		
秘密任务		
1. 按 R1 键使用特殊技　2. 以 GHA 命中对手		

第6话 一番よりNo.2

通常线		
难度	操作角色	对手角色
D	ポルナレフ	ホル・ホース
任务附加条件		
一小局定胜负、对手无法使用 214+L/M/H		
秘密任务		
1. 将对手打倒在地　2. 时间结束并取得胜利 3. 替身状态使用 236+L/M/H 命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
D	ホル・ホース	ポルナレフ
任务附加条件		
一小局定胜负、玩家无法使用 214+L/M/H		
秘密任务		
1. 使用疾退（连续输入 44 方向）　2. 使用挑衅 3. 时间结束并取得胜利		

第7话 最後のエメラルドスプラッシュ

通常线		
难度	操作角色	对手角色
C	花京院典明	DIO
任务附加条件		
对手的能量和体力缓缓增加		
秘密任务		
1. 本体状态使用 22+L/M/H 命中对手　2. 以 GHA 命中对手 3. 以 236+L/M/H/S 命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
C	DIO	花京院典明
任务附加条件		
玩家的能量和体力缓缓增加		
秘密任务		
1. 替身状态使用 214+L/M/H 命中对手　2. 使用 22+S（需有 1 条以上的能量槽） 3. 本体状态使用 214+L/M/H 命中对手		

第8话 静止した世界への入门

通常线		
难度	操作角色	对手角色
C	空条承太郎	DIO
任务附加条件		
对手的能量和体力缓缓增加		
秘密任务		
1. 以 236+L/M/H 触发拼拳模式 2. 替身状态使用 236+L/M/H 派生 236+L/M/H 命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
C	DIO	空条承太郎
任务附加条件		
玩家的能量和体力缓缓增加		
秘密任务		
1. 替身状态 236+L/M/H 触发拼拳模式并取胜　2. 使用 HHA 3. 替身状态使用 46+L/M/H 命中对手		



第9话 背後からの奇袭

通常线

难度	操作角色	对手角色
C	ポルナレフ	DIO

任务附加条件

对手的能量和体力缓缓增加

秘密任务

1. 战斗开始后先于对手以任意攻击命中对方
2. 替身状态使用 421+L/M/H 命中对手

对立线

难度	操作角色	对手角色
C	DIO	ポルナレフ

任务附加条件

玩家的能量和体力缓缓增加

秘密任务

1. 使用 22+S（需有 1 条以上的能量槽）
2. 本体状态受创或防御时使用 46+H（需要消耗能量槽和防御槽）

最終话 遥かなる旅路 さらば友よ

通常线

难度	操作角色	对手角色
B	空条承太郎	DIO

任务附加条件

对手的能量和体力缓缓增加

秘密任务

1. 当对手将时间停止时输入 22+S（需有 1 条以上的能量槽）
2. 以 236+L/M/H 触发拼拳模式并取胜　3. 以 GHA 干掉对手

对立线

难度	操作角色	对手角色
B	DIO	空条承太郎

任务附加条件

玩家的能量和体力缓缓增加

秘密任务

1&2. 本体状态使用 421+L/M/H 命中对手
3. 以 GHA 命中对手

第四部

第1话 恐ろしい右手

通常线

难度	操作角色	对手角色
D	东方仗助	虹村亿泰

任务附加条件

对手的攻击力上升

秘密任务

1. 战斗开始后先于对手以任意攻击命中对方
2. 一小局都不输的前提下取得胜利

对立线

难度	操作角色	对手角色
D	虹村亿泰	东方仗助

任务附加条件

玩家的攻击力上升

秘密任务

1. 替身状态使用 236+L/M 命中对手　2. 以 GHA 命中对手

第2话 兄を超える

通常线

难度	操作角色	对手角色
D	虹村亿泰	音石明

任务附加条件

一小局定胜负、60 秒以内击败对手

秘密任务

1. 本体状态使用 623+L/M/H 命中对手　2. 以 GHA 命中对手
3. 替身状态使用 22+L/M/H 命中对手

对立线

难度	操作角色	对手角色
D	音石明	虹村亿泰

任务附加条件

一小局定胜负、60 秒以内击败对手

秘密任务

1. 以投技命中对手　2. 替身状态使用 63214+L/M/H 命中对手
3. 以 HHA 命中对手

第3话 ウルトラ・スーパー・ギタリスト

通常线

难度	操作角色	对手角色
C	东方仗助	音石明

任务附加条件

60 秒以内击败对手、玩家的攻击力下降

秘密任务

1. 战斗开始后先于对手以任意攻击命中对方
2. 本体状态使用 22+L/M/H 命中对手
3. 替身状态使用 623+L/M/H 命中对手

对立线

难度	操作角色	对手角色
C	音石明	东方仗助

任务附加条件

60 秒以内击败对手、对手的攻击力下降

秘密任务

1. 使用 41236+P　2. 使用 63214+L/M/H　3. 以 GHA 命中对手

第4话 漫画家のうちへ遊びに行こう

通常线

难度	操作角色	对手角色
C	广濑康一	岸边露伴

任务附加条件

玩家的攻击力和防御力下降

秘密任务

1. 本体使用 214+L/M/H

对立线

难度	操作角色	对手角色
C	岸边露伴	广濑康一

任务附加条件

对手的攻击力和防御力下降

秘密任务

1. 以 HHA 命中对手　2. 以 GHA 命中对手

第5话 康一を救え

通常线

难度	操作角色	对手角色
C	虹村亿泰	岸边露伴

任务附加条件

玩家的攻击力和防御力下降

秘密任务

1. 按 R1 键唤出替身后按□键

对立线		
难度	操作角色	对手角色
C	岸边露伴	虹村亿泰
任务附加条件		
对手的攻击力和防御力下降		
秘密任务		
1. 以 GHA 命中对手		

第6话 こぎたない野鸟の住み家

通常线		
难度	操作角色	对手角色
A	东方仗助	岸边露伴
任务附加条件		
玩家的攻击力和防御力下降并一直处于特殊状态		
秘密任务		
1. 对倒地的对手使用 3+M　2. 替身状态使用 623+L/M/H 命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
C	岸边露伴	东方仗助
任务附加条件		
对手的攻击力和防御力下降并一直处于特殊状态		
秘密任务		
1. 本体状态使用 214+L/M/H 命中对手　2. 使用挑衅		

第7话 杜王町の怪物

通常线		
难度	操作角色	对手角色
B	东方仗助	川尻浩作
任务附加条件		
玩家的防御力上升，双方以 50% 的体力开战		
秘密任务		
1. 替身状态使用 3+H 命中对手 2. 替身状态使用 214+L/M/H 防御对手特定的飞行道具 3. 本体状态先使用 22+L/M/H 设置地点，然后使用 623+L/M/H		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
B	川尻浩作	东方仗助
任务附加条件		
对手的防御力上升，双方以 50% 的体力开战		
秘密任务		
1. 本体状态先使用 214+L/M/H 放出飞行道具，然后输入 2+ 任意两个攻击键引爆并命中对手 2. 本体状态使用 236+L/M/H 命中对手		

最终话 黄金の精神

通常线		
难度	操作角色	对手角色
B	东方仗助	川尻浩作
任务附加条件		
玩家的体力缓缓减少并以 50% 的体力开战		
秘密任务		
1&2. 以 HHA 和它的派生攻击命中对手，推荐用连打□键的简易连击来完成		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
B	川尻浩作	东方仗助
任务附加条件		
对手的体力缓缓减少并以 50% 的体力开战		
秘密任务		
1. 本体状态先使用 214+L/M/H 放出飞行道具，然后输入 2+ 任意两个攻击键引爆并命中对手 2. 本体状态先使用 214+L/M/H 放出飞行道具，然后输入 6+ 任意两个攻击键 3. 以 HHA 命中对手		

第五部

第1话 ブチャラティが来る

通常线		
难度	操作角色	对手角色
C	ジョルノ	ブチャラティ
任务附加条件		
玩家的攻击力下降		
秘密任务		
1. 一小局都不输的前提下取得胜利　2. 以 HHA 命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
C	ブチャラティ	ジョルノ
任务附加条件		
对手的攻击力下降		
秘密任务		
1. 本体状态使用 623+L/M/H 命中对手　2. 以投技命中对手		

第2话 里切り

通常线		
难度	操作角色	对手角色
B	ブチャラティ	ディアボロ
任务附加条件		
对手的能量缓缓增加且攻击力上升		
秘密任务		
1. 本体状态使用 236+L/M/H 命中对手 2. 本体状态使用 41236 或 62214+L/M/H		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
B	ディアボロ	ブチャラティ
任务附加条件		
玩家的能量缓缓增加且攻击力上升		
秘密任务		
1. 以 421+L/M/H 成功当身即可　2. 以 GHA 命中对手		

最终话「矢のパワー」の「先」

通常线		
难度	操作角色	对手角色
B	ジョルノ	ディアボロ
任务附加条件		
对手的能量缓缓增加，玩家一直处于镇魂曲的状态		
秘密任务		
1. 以 214+L/M/H 命中对手　2. 以 22+L/M/H 命中对手 3. 先以 236+L/M/H 命中对手，然后连打按键触发追加攻击并以此干掉对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
B	ディアボロ	ジョルノ
任务附加条件		
玩家的能量缓缓增加，对手一直处于镇魂曲的状态		
秘密任务		
1. 本体状态使用 214+L/M/H 命中对手　2. 使用 421+L/M/H		

第六部

第1话 天国へ行く方法

通常线		
难度	操作角色	对手角色
C	空条徐伦	プッチ
任务附加条件		
玩家的体力缓缓减少		
秘密任务		
1. 不被对手的 HHA 命中		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
C	ブッチ	空条徐伦
任务附加条件		
对手的体力缓缓减少		
秘密任务		
1. 本体状态使用 22+H 将能量槽上方的 14 格槽蓄满 2. 本体状态使用 6+H 命中对手		

第2话 ケープ・カナベラルにて

通常线		
难度	操作角色	对手角色
B	空条徐伦	ブッチ
任务附加条件		
玩家的防御力下降、对手的能量缓缓增加并一直处于 C-MOON 状态		
秘密任务		
1. 替身状态使用 623+L/M/H 命中对手后追加输入 2+L/M/H 2. 替身状态跳跃后在空中输入 1/2/3+H		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
B	ブッチ	空条徐伦
任务附加条件		
对手的防御力下降、玩家的能量缓缓增加并一直处于 C-MOON 状态		
秘密任务		
1. 替身状态使用 236+L/M/H 命中对手　2. 替身状态使用 214+L/M/H 命中对手		

最终话 メイド・イン・ヘブン

通常线		
难度	操作角色	对手角色
S	空条徐伦	ブッチ
任务附加条件		
对手的能量缓缓增加并一直处于天堂制造状态		
秘密任务		
1. 替身状态跳跃后在空中输入 1/2/3+H　2. 本体状态使用 22+L/M/H 3. 使用 GHA		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
B	ブッチ	空条徐伦
任务附加条件		
玩家的能量和体力缓缓增加并一直处于天堂制造状态		
秘密任务		
1. 替身状态使用 236+L/M/H 命中对手　2. 替身状态使用 623+L/M/H 3. 替身状态在空中使用 214+L/M/H		

第七部

第1话 回转のLESSON

通常线		
难度	操作角色	对手角色
C	ジョニィ	ジャイロ
任务附加条件		
对手的体力缓缓增加、玩家的体力缓缓减少		
秘密任务		
无		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
C	ジャイロ	ジョニィ
任务附加条件		
玩家的体力缓缓增加、对手的体力缓缓减少		
秘密任务		
无		

第2话 気高き飢え

通常线		
难度	操作角色	对手角色
B	ジャイロ	ジョニィ
任务附加条件		
对手的能量缓缓增加、玩家以 50% 的体力开战		
秘密任务		
无		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
B	ジョニィ	ジャイロ
任务附加条件		
玩家的能量缓缓增加、对手以 50% 的体力开战		
秘密任务		
无		

第3话 ボール・ブレイカー

通常线		
难度	操作角色	对手角色
B	ジャイロ	ヴァレンタイン
任务附加条件		
对手的能量缓缓增加、玩家的体力缓缓减少		
秘密任务		
1. 回收场景里的 3 个遗骨　2. 以 GHA 命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
B	ヴァレンタイン	ジャイロ
任务附加条件		
玩家的能量缓缓增加、对手的体力缓缓减少		
秘密任务		
1. 以 HHA 命中对手　2. 回收场景里的 3 个遗骨		

最终话 試練は流される血で終わる

通常线		
难度	操作角色	对手角色
A	ジョニィ	ヴァレンタイン
任务附加条件		
对手的能量缓缓增加并以持有 3 个遗骨的状态开战、玩家的体力缓缓减少		
秘密任务		
1. 回收场景里的 3 个遗骨　2. 以 HHA 命中对手　3. 以 GHA 命中对手		

对立线		
难度	操作角色	对手角色
B	ヴァレンタイン	ジョニィ
任务附加条件		
玩家的能量缓缓增加并以持有 3 个遗骨的状态开战、对手的体力缓缓减少		
秘密任务		
1. 本体状态使用 623+L/M/H 2. 蓄满 3 条能量槽时输入 214+L2 键		

流程角色姓名对照，注意以汉字名称登场的角色没有列出。

第一部：ジョナサン = 乔纳森、ツエペリ = 谢皮利、ディオ = 迪奥

第二部：ジョセフ = 乔瑟夫、シーザー = 凯撒、ワムウ = 华姆、エシディシ = 艾斯迪斯、カーズ = 卡兹

第三部：アヴドゥル = 阿布德尔、ポルナレフ = 波鲁纳雷夫、ホル・ホース = 霍尔、DIO = 迪奥

第五部：ジョルノ = 乔鲁诺、ブチャラティ = 布差拉迪、ディアボロ = 迪亚波罗

第六部：ブッチ = 普奇

第七部：ジョニィ 乔尼、ジャイロ = 杰洛、ヴァレンタイン = 瓦伦丁

白金指南

奖杯总数	46	铜杯	30	银杯	13	金杯	2	白金	1

本作是不折不扣的奖杯神作，既不需要浪费时间在刷刷刷上，也没有对技巧要求太高的奖杯设置，而且因为有简易连击的系统，所以就算完全没有接触过格斗游戏的人也能轻松取得白金。下面简单地为大家讲解一下白金路线。

白金难度	2/10
白金所需时间	8小时以内
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

1. 先将故事模式（全 8 部）打通一遍以取得随进度解锁的 18 个奖杯，只打通常线即可，无需完成对立线的内容。途中可以顺便解锁一些零散的奖杯，具体如下：

对手角色	对手角色
ふるえるぞハ－ト！	以 HHA 命中对手
グレ－トだぜ……	以 GHA 命中对手
ディ・モ－ルト良いぞッ！	以连打□键的简易连击系统打完一套完整的 HHA 连段
贫弱贫弱ゥ！！	触发防御崩坏，如果在故事模式里解不开的话可以去练习模式设定电脑一直防御并将其破防
觉悟はして来てんだろ?	将对手强制打倒在地后使用挑衅
ズアッ	发动一次时髦移动
いい「眼光」になったッ！！	使用突发取消
突きの速さ比べか…	触发拼拳模式
见てしまったね………	完成任意 1 个秘密任务
きさま！ 见ているなッ！	累积完成任意 30 个秘密任务
きさまこのゲ－ムやり込んでいるなッ！	累积完成任意 50 个秘密任务
WRYYYYYYY ＹＹＹ ――― ッ	使用 HHA 或 GHA 干掉对手

2. 取得上述的奖杯后，接下来就可以去练习模式或对战模式里解锁下列的奖杯，其实如果根据前文的流程列表来打通流程并完成秘密任务的话，不少奖杯也已经顺带取得了。

对手角色	对手角色
みっちりと鍛えてやっからよ ―――― ッ	在对战模式里对战一局
お茶でも饮んで…话でもしようや………	在鉴赏模式的商店里累积购买 100 个道具（推荐购买最便宜的 VOICE，只需 50 元一个）
赞辞の言叶を闻きたいと思うものです	在鉴赏模式的商店里累积购买 500 个道具

对手角色	对手角色
おれが时を止めた……	进入练习模式，1P 选择空条承太郎，2P 选第三部的迪奥，然后 2P 以 GHA 命中 1P，GHA 的演出过程中 1P 输入 22+S 触发特殊演出，注意 1P 必须有 2 条能量槽
ありがとうジャイロ。本当に…	练习模式，用第七部的乔尼以 GHA 命中瓦伦丁
何をするか先の读めない［スタンド］	练习模式，1P 选择东方仗助，2P 选川尻浩作，1P 以连打□键的简易连击打中 2P 并持续连打□键以触发 HHA 的追加攻击
终わりのないのが［终わり］	成功发动第五部的乔鲁诺的 GHA 让替身进化为黄金体验镇魂曲即可
［究极の生命体カ－ズの诞生だッ－っ］	成功发动第二部的卡兹的 GHA 令自己进化成究极生命体即可
［天国の时］はついに来た……	推荐选择故事模式第六部第二话的对立线，操作替身已经进化成 C-MOON 的普奇神父成功发动 GHA 进化成天堂制造即可

3. 最后只剩下与场景机关以及原著终结相关的奖杯了，建议选择线下对战模式、一小局定胜负、玩家对玩家，1P 角色选择 HHA 命中后能将对手大幅吹飞的角色，比如空条徐伦、杰洛、乔纳森等等，2P 角色随意，但 2P 角色要在选好角色后将体力设定成 25% 来节省时间。

战斗开始后先触发场景机关并被机关命中，场景机关的触发区域都会有明显的提示。接下来将 2P 打至濒死，然后用 HHA 技将 2P 干掉并吹飞到场景中指定的位置即可，每个场景的具体位置如下：

对手角色	对手角色
ディオの馆	宽阔的阳台
斗技场	中央的火台
DIO の馆	墙壁上可以看到建筑物外边的空洞
カイロ市街	初始场景机关提示区域后边的街道上
吉良邸	柜子前漂浮的纸上，注意不是壁柜
杜王町	白色的消防车
ネアポリス驿	列车的车身上
ロ－マ市街	背景有红绿灯的马路上
G.D.st 刑务所	黄色的钟塔
ケネディ宇宙センタ－	远处可以看到墙壁上有两个人的地方
フィラデルフィアの海岸沿い	印有熊出没注意的木牌上
壁の目	场景边缘女性坐着的方向

需要注意的是“触发全部场景机关”、“被全部场景机关命中”以及“触发所有原著终结”这三个奖杯不能同时取得，比方说 12 个场景中只剩下惟一的一个场景没有触发过场景机关、被场景机关命中以及原著终结，那么需要分开三次来取得这 3 个对应的奖杯。最后祝原著粉丝和奖杯迷们早日取得白金。



雷曼 传奇	Ubisoft		平台动作
多机种	Rayman Legends		美版
	2013年8月29日	1～4人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360、Wii U、PSV		对应玩家年龄：10岁以上

文 宇宙人 美编 anubis



时隔两年，《雷曼》系列"新作也终于推出了全新作品，而且还一口气搬到了4个平台上。其中PSV和Wii U平台还首次加入了对应触摸屏的操作。游戏的关卡设计可谓一如既往地独具创意，而且还收录了前作《雷曼 起源》的关卡，内容丰富厚道。

因为操作上的差异，PSV/Wii U版的玩法和PS3/X360版玩法不太一样（主要体现在Murfy的控制方式上），关卡一些细节也有不同，但整体来说大同小异。而本攻略是以PS3/X360版为基准写的。

游戏简介

进入游戏之后，游戏的主界面是一个画廊，选择模式、关卡、人物全部都在这个画廊中完成。只要走到对应的画下面按↑或者直接跳进去即可。Main Gallery中间坐着一个老人，老人右边是本作正片的关卡，而左边是各种功能选项。下面来为大家介绍这些画所对应的内容。

Creatures

特殊奖励房间，用幸运票抽奖抽到Creatures之后进入这个房间领奖。

Back To Origins



挑战《雷曼 起源》的关卡，里面一共有260个Teensies收集，而每一关都要用幸运票抽中之后才会开启，并且还要先完成同一世界的前一关才能进入。

Kung Foot

足球对抗赛模式，可以跟其他玩家一起进行比赛。

Challenges

挑战模式，玩家要先连接网络才能进行游戏。



Heroes



选择角色，除了雷曼、Globox等经典角色之外，随着玩家在游戏中取得Lums数累积，后面能解锁更多隐藏服装。此外，房间左边还有10公主可以选择，10公主并非通过收集Lums解锁，而是在游戏中选择对应的救援关卡将她们救出。

世界关卡

老人右边的画是本作的主线世界，一共有6个，其中前5个是主线流程，完成前5个之后便能迎来通关。每个世界里面有多个小关卡，游戏刚开始的时候只能进入第一个世界，而且大部分关卡都是上了锁的，但是当玩家救出足够数量的Teensies之后就能解锁新的关卡和世界。当救出了400个Teensies之后就能开启第六个世界"Living Dead Party"，第六个世界是音乐关卡主题，里面大部分关卡都是将之前各个世界的音乐关卡改编8-Bit版，所谓的8-Bit版就是这个关卡会增加很多视角效果，比如透镜、"信号不良造成的"花屏、甚至像素变少等等效果，而且越往后视觉影响越离谱，因此考验玩家的反应和判断力之外，背关也是必不可少的。前面5个世界连救援和竞速关卡在内所有Teensies收齐了之后总数正好是400，不过并不需要做到这个地步，如果想提前玩到这个世界可以先打《雷曼 起源》的关卡，这样就能更快达标了。

通常关卡

传统的关卡，只要顺利到达终点即可过关，没有时间限制而且Checkpoint很多，每个世界都有若干个普通管卡，Teensies数量10个，其中两个大的Teensies在隐藏房间内。本攻略是围绕收集通常关卡的Teensies为中心撰写，其中Teensies编号是按照玩家拿到的顺序写的。另外值得一提的是，通常关卡开始前的"读盘画面"中有红心，如果在进入关卡之前拿到就能以带着一颗红心的状态开始游戏。



©2013 Ubisoft Entertainment.

竞速关卡

通过了特定关卡之后就会出现的隐藏关卡，插画比其他关卡要小一点。每个竞速关卡有三个限时，分别为 40 秒、50 秒、60 秒，每个关卡有 3 个 Teensies，他们都被绑在小火箭上。每过一个时间就会有一根火箭连同 Teensies 被射上天，因此如果要收齐 3 个 Teensies 必须在 40 秒内到达终点。部分关卡的时间相对宽松一点，但是也有部分关卡的时间非常紧凑，务必注意。



音乐关卡

每个世界最后一关就是音乐关卡，这种关卡比较特别。里面要求玩家控制角色不断往前跑，然后用跳跃、攻击等方式通过各种障碍。按键时机通常都是跟这 BGM 节奏的。因此颇有玩音乐游戏的感觉。每个音乐关卡也有 3 个 Teensies，而且都在必经之路上（关键是能不能看准时机救出），因此后面的攻略不包括这些关卡的 Teensies 收集。

救援关卡

拯救 10 公主的关卡，每个世界有 2 个公主，而且都在特别的



房门内。解锁了房间之后就能进去。关卡的路线都比较单一，没有什么分支，但是难度颇高。每一关有 3 个 Teensies，其中两个在必经之路上，最后一个在终点，救出之后就能过关。由于篇幅关系后文的流程中也不包括救援关卡的 Teensies 收集。过关之后，旁边的画就会打开，玩家也可以把角色切换成那位公主。

幸运票（Lucky Tickets）

过关时获得 Lums 达到一定数量以上之后就能获得一张幸运票，获得了幸运票之后打开 Y 键 / △键菜单之后，选择 “Lucky Tickets” 项之后就能进行抽奖，控制手指刮开刮刮卡之后根据上面的图案奖励。刮刮卡上有 6 个图案，有 3 个以上相同图案就能获得对应的奖励（奖励必定有的）。奖励分别有 Creatures、《雷曼 起源》的关卡、Teensies 和 Lums，其中 Lums 图案出现数量会影响到奖励数，比如 3 张相同奖励 500，6 张相同奖励 10000。

Lums

Lums 是关卡中的收集要素，相当于马里奥里面的金币，不过拿到 100 个不会加命，说到底本作本来就能无限续关。通关之后会根据玩家拿到的 Lums 数量给予评价，分别有铜杯、银杯、幸运票和金杯四个等级。除了评价之外，Lums 在关卡里通常还有带路、或者指示隐藏要素的作用。比如一些 Lums 会列成队伍移动，跟着它们的轨迹移动就没错了。大部分 Lums 队伍第一个是紫色，拿到紫色的 Lums 算两个，之后邻接的 Lums 会变成紫色，所以按照顺序全部拿齐能够得到双倍的 Lums。

Murfy

Murfy 是在特定关卡中出现给予玩家帮助的小助手，它的用途非常广泛，比如移动平台、按下开关、甚至干扰敌人，Wii U 版甚至可以帮忙拿道具。在 PS3 和 X360 版里，Murfy 会自动飞到可以发挥作用的位置上，只要按下 B 键就会工作。比如有可以移动的平台，他会自动飞过去，按下 B 键就会移动，非常方便。某些下落的关卡他还会给玩家提示方向，是玩家通关过程必不可少的助手。



基本操作



按键	作用
A键/×键	跳跃，长按可滞空
X键/□键	攻击
空中↓+X键/□键	高速下落攻击
Y键/△键	–
B键/○键	命令Murfy
RT/R2键 or LT/L2键	奔跑
LB/L1键 or RB/R1键	特殊操作

小技巧

奔跑加速 & 大跳：奔跑状态下使用攻击是旋风拳（斩），这个动作移动速度比正常要快一些（可以想象成《洛克人 X》里面的冲刺），而且原本刚开始奔跑的时候有很短的加速时间，但是用这一招可以瞬间加速到最快，另外，这一招动作结束之前跳跃可以借助惯性跳得更远。因此要善用这一招。

关于弹跳板：如果用下落攻击打中弹跳板，可以弹得更高更远，特别在竞速关卡中往往能节省很多时间，不过并不是每个跳板都适合这样做的。

Teensies 救出全攻略

Teensies In Trouble

Once Upon a Time

1. 开场之后先往左边走，穿过树洞之后就能找到一个 Teensies；

2. 正式开始，起点往前走一段距离后就能看到；

3. 继续前进，来到一个梯级处，下方有两个拿着盾牌的士兵，击杀他们之后往左走就能找到隐藏房间，房间非常简单，只要站在原地收了几个 Lums 之后 Teensies 会自己飞过来；

4. 利用跳板到第二个区域之后，往右走就会看到一个杂兵吊着一个 Teensies；

5. 进入第三个区域之后，前进一段距离可以看到一个可以上下移动的长方形木箱子，箱子左边能找到；

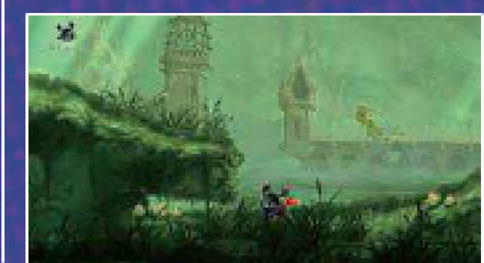
6. 走到一个有水的地带，让 Murfy 切断上方的绳子，然后捉着绳子荡过去即可救出 Teensies;

7. 再前进一会能见到第八个被倒吊绑在带刺的木上，注意不要把两条绳子都剪断，这样就无法救人了；

8. 圆形滚筒的场景，让同伴帮忙利用木柱跳到上方的平台可以找到隐藏房间；

9. 到第四个场景，让同伴切断了横木上的两根绳子，落下去之后在切断带刺木桩的绳子进入左边的隐藏空间找到 Teensies；

10. 继续前进，必经之路上能找到第十个。



实用技术
攻略透解

Creepy Castle

1. 关卡开始的时候就会看到关着 Teensies 的笼子飞出来；

2. 通过了一段铡刀机关之后来到一个顶板上方的小平台，平台上方有一条很明显的路，上方能找到隐藏房间，注意房间内星星图案和手掌图案的平台是带刺的；

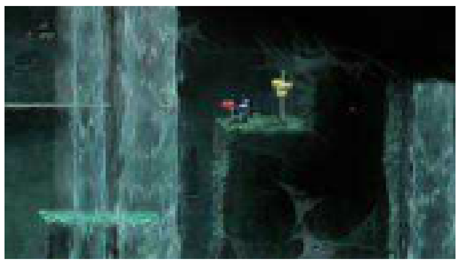
3. 来到第二个区域是一个有水的房间，房间尽头的水底下有骨架，骨架下方只有一个金币，上方有个沙包，踩着沙包上去能找到第三个 Teensies；

4. 救出第三人之后往右走能够看到两个沙包，利用沙包上去天花板右上角拆掉骨墙后能找到第四个 Teensies；

5. 还是刚刚的地方，左上角有隐藏房间（正好在第三个 Teensies 的正上方）；

6. 继续往右前进，穿过一排骨架墙之后上去瀑布的上方能找到 Teensies；

7. 沿着水流一直滑下去，进入最下方的水池，左下角的骨头堆里能找到 Teensies；



8. 水池的触手植物上方能找到 Teensies，利用锁链和攀墙跳跃即可救出；

9. 来到下一个区域之后有一个场景 Teensies 被挂在上方，要玩家踩着红色的敌人跳上去才能救出；

10. 尽头一个触手植物上方还有一个，攀着绳子拉上去之后就能救下。

Enchanted Forest



1. 关卡开始不久拿到第一个红心之后，会看到一个大金币，攀着藤蔓上去打碎棕色蘑菇之后往后面的路上去就能找到隐藏房间。这个房间是个机关平台房间，其中圆形、手掌、眼镜三个平台是没有刺的，跳到最上面就能救到 Teensies；

2. 离开房间之后继续前进，不久之后在会下沉的树枝下方能看到，攀着藤蔓荡过去即可；

3. 救出第二个 Teensies 之后前进一会就能从敌人手上救出第三个；

4. 前进不久之后，来到不断敲打的两块大石的场景，右边的大石底下过去能找到第四个 Teensies；

5. 继续前进，两块石头的组合机关上能看到第五个 Teensies；

6. 救出第五个之后前进一小段距离打倒杂兵就能救出第六个；

7. 在第六个 Teensies 的位置能看到一个飞笼子，打破笼子救出第七个；

8. 救出第七个之后继续前进就会看到第八个 Teensies 正在被杂兵虐待；

8. 救出第八个后即将到达终点，这时候在树枝下方的路返回走一段距离能看到隐藏房间，进去之后可以救出第九个 Teensies；

9. 看到终点的时候先别急着进去，终点下方水底的右下角能救出第十个。

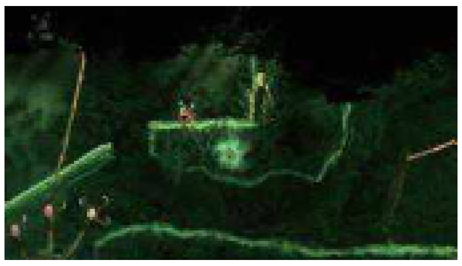
Ropes Course

1. 这一关会出现帮忙的 Murfy，前进到金色笼子的位置之后之后会遇到第二个能让 Murfy 抬起来的平台，平台底下能救出一个 Teensies；

2. 继续前进会遇到第二个 Teensies 被困在钓起来的笼子里面，切断绳子之后一定要在它掉进悬崖之前将其救出；

3. 继续前进，两个踩着高跷的敌人附近还有一个躲在地底下的敌人，将它消灭之后就能救出第三个；

4. 继续前进可以看到一个 Teensies 吊在笼子里面，前方有一个带刺的木桩，攀着绳子滑过去的时候切断木桩然后顺便踢碎笼子救出 Teensies 即可；



5. 救出第四个人之后继续前进会看到两根绳子吊着一个带刺的平台，只切断一根绳子，然后沿着斜坡上去，再攀爬两块木板能够找到困住第五个人的笼子；

6. 接着前进，之后会看到一个被绳子吊着的平台，下方有触手植物，同样是切断一根绳子，然后沿着形成的斜坡上去能够找到隐藏房间；

7. 离开房间沿着瀑布下去之后会看到一根很长的植物触手，让 Murfy 将其打下去，触手的左边能找到隐藏房间，救出 Teensies；

8. 离开隐藏房间之后继续前进，让同伴将藤蔓打下去之后从下路救出 Teensies；

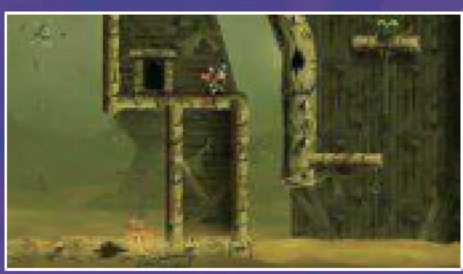
9. 继续前进，打败了拿着盾牌的敌人，之后会看到一个牵着绳子的敌人，绳子的另一端隐藏在障碍物里有一个 Teensies；

10. 救出第 9 个人之后前进不久就会有一段沿着绳子往上走的路，上去之后会有一个敌人用绳子牵着一个 Teensies 的笼子，要赶在他跑进悬崖之前救出 Teensies，不过要注意别自己掉进悬崖里。

Quick Sand

关卡要点：本关是强制卷轴的关卡，Teensies 都在比较显眼的地方，但是要救出它们比较考验玩家的眼明手快。

1. 建筑物第一阶段坍塌完了之后关卡"卷轴"停止，此时左边塌下来的建筑上能看到隐藏房间，隐藏房间的内容是拆掉一些骨头然后攀爬到最上方救出 Teensies，触发出来的飞行小金币会给玩家带路；



2. 拉下第二部分之后尽量靠左边上就会看到第 2 个 Teensies，

3. 过了一段倾斜的锁链区域之后继续靠着左边会遇到第三个 Teensies；

4. 第四个 Teensies 被骨头包围着，要尽量赶在它被买埋进沙子前救出；

5. 到了第三个坍塌区域，攀爬一段距离之后会看到骨头墙，踢碎之后过去，上升一会就能看到 Teensies；

6. 继续上升途中会看到一个 Teensies，不过笼子被看到后会马上飞走，要尽快抓回来；

7. 之后进入第三部分，开始坍塌不久后就会看到一个 Teensies，此时场地内也会出现火球干扰；

8. 下落过程中画面左边会有一个很小的 Teensies 被绑在棍子上；

9. 全部落下之后往回跑就能找到隐藏房间，里面也是一小段卷轴关卡，但是坍塌速度更快，全部通过之后就能救出 Teensies；

10. 最后一个 Teensies 是被抓走的，过关之后就能救出。

How to Shoot your Dragon

1. “U” 字火炎地带上方会看到一个 Teensies 在飞来飞去，笼子下方有一个弹跳板，救出 Teensies 之后踩上弹跳版即可抓住上方针刺板上的圆环，之后让小伙伴把平台拉回去即可；

2. 之后同样是这个区域，后方有一个可以左右移动的平台，站在平台上面将其移动到左边，然后往左边的墙壁跳进去可以找到隐藏房间；



2. 继续前进，一个弧形火炎的地方，利用小伙伴拉动平台到火炎下方，跳到右边的平台再拉动一次即可看到，站在平台上按着 X 键蓄力即可将 Teensies 救出；

3. 前进不久后会看到一个玩 Lums 的杂兵，它身后有一个可移动的平台，站上去之后让小伙伴将平台拉到高处，然后会在蜘蛛网遮挡物后发现隐藏房间；

4. 离开房间之后，后方有一个竖直的木平台，拉下木箱爬上去同时快速让小伙伴将木平台拉上去，再利用攀爬墙壁将 Teensies 救出；

5. 救出第四个 Teensies 之后是一段斜向下的绳子路线，尽头有一个移动平台，站上去之后让小伙伴拉动平台即可过去救 Teensies；

6. 攀着绳子滑动前进的路上会看到一段可切断的绳子，记得快滑到尽头的时候才将其切断，然后用这一小段绳子荡过去，救下 Teensies；

7. 接着后面还会出现一个可上下移动的平台，将平台拉下来然后爬上去，再让小伙伴将玩家移动到上方，然后沿着后面锁链滑过去即可看到 Teensies 被敌人虐待；

8. 快到终点的时候会看到一个 Teensies 被吊在一个带针刺的柱子上，如果切断了柱子上方的绳子，Teensies 便无法救出；

9. 进入第二部分，前进的过程中会遇到 Teensies，直接用魔法弹破坏笼子即可将其救下。

Breathing Fire

BOSS

1. 开场之后就会见到第一个 Teensies，捉住长木柱上去救下即可；

2.BOSS 战第一阶段结束，BOSS 会拆掉玩家所在的平台，往前跳的时候要不断发射魔法弹，因为第二个 Teensies 出现时间极短，只能这样才能将它的笼子破坏；

3. 第二阶段结束后，平台同样会被 BOSS 拆掉，这时候



空中正好有人落下，跳到它上面然后再跳到有圆环的木柱上，圆环的木柱会慢慢倒塌，等倒塌到适当的位置之后跳到前方平台的下层将 Teensies 救出，这个过程要求玩家击败 BOSS 后要迅速执行，否则 Teensies 所在的平台会塌掉。

BOSS 战要点：第一阶段 BOSS 会在平台上喷射火球，火球速度不快，而且位置是固定的，就算躲不过也可以提前记住位置，BOSS 换了两次位置，进入第三次喷火阶段之后就可以反击，送它几个火球之后就可以进入第二阶段。

前进一段距离之后进入第二阶段，第二阶段画面左侧有根木柱，BOSS 第二次喷火的时候可以捉住木柱上的铁环给予攻击，打伤它之后进入下一阶段。

再前进一段距离就会进入第三阶段的战斗。第三阶段 BOSS 会进行两次火炎喷射，第一次从下往上，第二次相反，之后会进入喷火球的阶段，这时候再给它几个魔法弹即可结束战斗。



Toad Story

Ray and the Beanstalk

1. 刚开始不远处气流上方有一个 Teensies；

2. 通过了水流滑道之后沿着下方的水流往回走能找到隐藏房间；

3. 过了水流滑道之后继续往前走会遇到上升气流，先别上去，穿过气流进入水滴能找到 Teensies；

4. 看到第一棵触手植物之后会看到空中有笼子漂浮着；

5. 蓝色的“弹跳板”植物后面还是有触手植物的气流地带，尽头能看到一个笼子捆着一个 Teensies；

6. 救出 5 之后，沿着气流飞到高处，并且往回飞一小段距离能从障碍物中找到隐藏房间，房间里面会有足球掉下来，玩家要控制好时机和角度将足球踢过去破坏掉笼子；

7. 穿过树洞之后来到一个比较高的上升区域，乘着气流上升途中可以找到一个 Teensies；

8. 上升过程中会遇到一个蓝色的弹跳果实，在果实下方不远处靠近右边的墙壁上有个洞，进去之后能找到 Teensies；

9&10. 上升过程中就能遇到。



The Winds of Strange

1. 关卡一开始不久就能见到，利用蓝色果实跳到上方的平台上打败杂兵将其救出；

2. 往右走到尽头开始向上走的时候有一个移动平台，平台中有一棵小植物，将其打出来就能救出 Teensies；

3. 继续往上走便能从敌人手上救出第三人；

4. 救出第三人的场景左边墙壁上有一个小洞，进去之后能找到隐藏房间；

5. 上到顶部之后继续往右走，有三个带刺的蓝色眼球，踩着这些眼球渡过悬崖的途中能救下第五人；

6. 第二次来到继续往上走的场景，途中能看到第六人；

7. 通过有风力的针刺通道中能够救出第七人；

8. 来到一个底下有风的移动平台处，左边的墙上能看到隐藏通道，进去隐藏房间即可救人；

9. 离开隐藏房间，穿过树洞出来之后就会看到这个 Teensies 被杂兵欺负；

10. 救下第九人之后继续前进，在喷气植物上方会看到最后一人；

Castle in the Clouds

1. 关卡开始是风力地带，往右上飞可以看到隐藏房间，在隐藏房间里面踩着落下的敌人上去即可救出Teensies；

2. 上面那个隐藏房间的位置可以看到另一个Teensies在被敌人虐待；

3. 继续前进可以看到杂兵守在第三个Teensies笼子前；

4. 出现荆棘的风力地带，往上一



点的位置飞可以在一块倾斜漂浮平台上救出第四人；

5. 再前进不远处可以在一块大石柱下方找到飞行的笼子；

6. 进入无风力的区域之后，先往左走可以救出一个人；

7. 继续前进，破坏掉一堆骨架之后站在那个平台上，继续往上跳可以找到第七人；

8. 进入风力地带之后，攀爬着运动的石头往上走可以发现隐藏房间，进去房间之后沿着旋转的风力飞出去，在画面右下角可以找到Teensies；

9. 从隐藏房间出来之后，可以看到一个Teensies被吊在正方形并且上下移动的石头上；

10. 进入第三个区域，后方不断有荆棘伸出来，并且不断有杂兵落下的地方能看到最后一个Teensies，不过它被关在笼子里面会不断地飞走，要以最快速度将其救出，救人时机比较长，不要跑得太急，尽量飞高一点。

Altitude Quickness

1. 关卡开始之后进入气流地带，此时会飞出第一个Teensies；

2. 进入第二个区域之后让同伴攻击场地中央的眼珠，让他喷出气流，从上方的蓝色小孔吸进去之后来到第二层，这里可以救出一个被杂兵虐待的Teensies；

3. 救出这个Teensies之后先别急着上去，从左边的缺口下去能落到隐藏平台上，进去可以找到隐藏房间，并救出Teensies；

4. 继续网上走，看到坏人抓走了Teensies的场景能够看到上方有一个隐藏房间，这里要利用右边带刺的蓝色果实，先让同伴把眼镜弄闭上，然后跳过去用下攻击打下去，这样就有足够的弹力弹刀上方的平台了，穿过树洞进入隐藏房间，隐藏房间里面，要小心绿色的荆棘，减速下落过程中要让同伴滚动圆筒落下去。到底下杀掉杂兵就能救出Teensies；

5. 沿着气流上升来到一个可移动的平台上就能看到；

6. 继续往上走能够看到被吊在笼子里的Teensies；

7. 踩着蓝色果实跳过针刺路之后能看到喷气植物上方有笼子；

8. 走到上层的平台之后会看到杂兵在虐待这个Teensies，救出即可；

9. 最后一大段上升气流区域能够看到；

10. 过关之后能从被带走的Teensies就会回来。



When Toads Fly

1. 第二个踩着高跷的敌人背后能



看到一个Teensies；

2. 必经之路上能看到第二个Teensies；

3. 出现拿着喷火器可以乘风飞行的敌人的位置能找到第三个；

4. 救出第三个人之后，前方会有Lums队伍通往类似悬崖的下方，但是下去之后可以找到隐藏房间，进去房间之后只要站在原地，过一会就会有Teensies被吹过来；

5. 接着是一大段空旷的风力地带，飞道尽头可以找到第五人；

6. 乘着风飞过荆棘地带的时候可以找到第六人；

7. 飞过荆棘地带，有三块大石互相碰撞的区域，其中一块大石下面会看到第七人；

8. 抵达风力地带尽头会进入一个石建筑里面，先往下走能够找到隐藏房间；

9. 离开隐藏房间之后往上进发，靠着左边走不久就会看到敌人在虐待Teensies（喷火兵左一点的位置）；

10. 救出第九人之后，继续往上走，左上角会看到笼子被荆棘围着。

Armored Toad!

BOSS

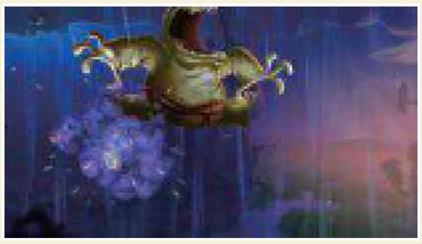
1. 出现第一个火炎敌人的平台后面的悬崖会飞出一个笼子，用射击破坏掉救人；

2. 进入BOSS战，第一次破坏掉BOSS的装甲后Teensies会从下方靠右的地方飞出来，要及时用射击救出；

3. 第二次破坏掉BOSS的装甲之后笼子会从空中缓慢落下，位置靠中间。



BOSS战要点：通常情况下这个BOSS有一层紫色的力场保护着，当它发动两次攻击之后力场会短时间内消失，这时候就能对其攻击，破坏它的装甲，但如果没能成功破坏装甲，他就会重新进入力场状态，只能等待下一次机会。战斗分三个阶段，没破坏一层装甲进入下一个阶段。第一阶段BOSS会使出固定轨迹的炮弹，看追位置即可躲过。第二阶段会使出追踪弹，一定要及时清理掉，否则导弹会越来越多，另外，导弹互相碰撞是会抵消的，这一点可以利用一下。第三部分BOSS会失控到处跑，因为在空中玩家不怎么灵活，所以要小心不能被BOSS撞上，力场消失后再攻击一会就能结束战斗。



Fiesta de los Muertos

What the Duck?

本关一开始会被敌人变成鸭子，但是小伙伴也会出来帮忙。场地内白色的墙壁都是蛋糕，小伙伴会围绕着这些蛋糕不断飞行，如果按下B键，小伙伴飞过的时候就会把蛋糕吃掉，形成前进的道路。蛋糕过一段时间会复原，如果站在复原的位置上会被压死。

1. 前进的途中可以看到第一人，让小伙伴在蛋糕上吃出一条竖直的通道，然后攀墙跳上去即可将其救出；

2. 第二个 Teensies 同样被蛋糕围绕，注意不要吃掉笼子下方的蛋糕，否则 Teensies 会掉下悬崖，从上面吃出一个缺口然后进去将其救出；

3. 继续前进会遇到一条长方形的蛋糕通道，通道尽头上方有一个跳板，踩上去之后就能找到隐藏房间；



4. 前进不久之后会出现蓝色上下移动的平台，跳上平台，然后再走到芝士上面就能找到 Teensies；

5. 之后一个场景会出现两块平台被承托在芝士上面，吃掉只是让平台落下通过针刺地带，最后那里有一个笼子掴着 Teensies，注意不用把下方的芝士吃掉，以免 Teensies 掉下去；

6. 毕竟之路上会看到第六个 Teensies 正在被杂兵虐待；

7. 救出第六个 Teensies 之后会看到一块长芝士路，要吃掉上面一行才能通过，尽头有一个弹跳板，先别上去，弹跳板下方能找到隐藏房间；

8. 隐藏房间出来之后继续前进，不久会看到红色蛋糕顶着一个带刺的铁块，后面有一个萝卜，将其打出来之后就能看到 Teensies；

9. 进入风力地带之后下降过程中可以看到第九个 Teensies；

10. 终点前最后一段路可以看到第十个人。

Spoiled Rotten

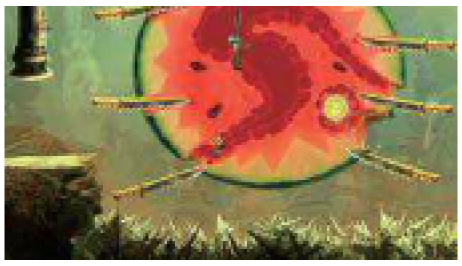
关卡要点：缩小之后，空中攻击是短距离的突进，善用这一招会让本关的难度大降。

1. 通过了场景下落的区域之后能看到上方吊着一个 Teensies，直接在笼子正下方跳起来用上攻击即可救出；

2. 缩小之后进入第二个下落区域，沿着落下的场景往上爬就能找到第二人；

3. 用喇叭变大之后，经过一根锁链之后马上会见到缩小喇叭，进去缩小喇叭往左边弹过去就能找到隐藏房间；

4. 维持着缩小的状态，前方不远处会看到插满了刀子的大西瓜，从最底下刀子开出的小口进去就能找到 Teensies；



5. 插刀子的苹果前方的平台上能找到第五人；

6. 之后会进入一个比较大的下降区域，区域的右下方能找到隐藏房间，在房间里面将足球踢过去即可救出 Teensies；

7. 经过了下降区域之后会看到一个插着叉子的苹果，从虫洞进去能救出第七人；

8. 继续前进就会见到一个插满了刀子的旋转西瓜，瓜里面也能找到一个 Teensies，进去救人的时候要注意不要碰到刀面；

9. 离开之后的下落区域会看到两块切成一半的西红柿，前面有一个烂苹果，烂苹果前面是半个西瓜，用西瓜上方的喇叭缩小之后进去西瓜的虫洞里面救出 Teensies；

10. 西瓜旁边有几根竖直的香肠，沿着香肠上去能找到最后一个 Teensies。

I've Got a Filling

1. 小伙伴出现之后，一直前进就能看到 Teensies；

2. 救出第一个 Teensies 之后，前进不久会看到一个可以下拉的机关，从下方通道进去可以找到隐藏房间救出 Teensies；

3. 乘着风力下落的区域到达最底下之后会看到第三个 Teensies；

4. 从第二个下落区域到达底部继续前进就能看到第四个；

5. 溶岩从管道喷出的场景中，



岩浆是可以让小伙伴用竖直的墙挡住的，挡住之后攀着墙壁下去即可救出；

6. 用同伴作出的平台渡过溶岩路的时候能够看到上方的 Teensies，注意不要把绳子切掉；

7. 经过了上面的场景之后又会看到一个可以上下拉动的平台，站上去让同伴拉高平台，然后从上路进去就能找到隐藏房间，隐藏房间里面踩第二块跳板的时候要用空中下攻击才有足够的冲力过去破坏笼子；

8. 隐藏房间出来之后继续前进不久就会看到 Teensies；

9. 之后会来到一条有火球喷出的斜坡，利用同伴在墙上制作两个平台，火球就会弹到平台上，然后破坏掉放着笼子的骨架；

10. 快到终点的一段路上会看到最后的 Teensies，利用同伴制造平台就能将其救出。

Snake on a Cake

1. 刚开始的蛋糕路上，等蛇吃掉了蛋糕留下一条通道的时候进去救人；

2. 遇到大蛋糕墙的时候，蛇会吃出一条往上的通道，攀这墙壁上去之后能到达上方的平台，往左走就能见到隐藏门；

3. 离开房间之后前进不久就会看到第三人，不过笼子的移动速度很快，要及时过去破坏掉才行；

4. 变小通过了大悬崖之后会看到第四个 Teensies，此时会有一个大型杂兵跳出来，砸出一个弧形的墙壁，沿着弧形墙壁跑上去就能破坏笼子了；

5. 继续前进不久就会看到第五人，趁虫子离开的空隙去救人即可；

6. 救了第五个人之后会再次进入蛋糕区域，上方有一个脑子跳板，跳板上面的通道上去能找到隐藏房间；

7. 穿过了"S"型蛋糕地带之后，就会看到下一个 Teensies，上方有带针刺的蛋糕，要趁虫子吃出一条通道的时候用脑袋跳板过去救人；

8. 接着后面的针刺地带能看到第八个 Teensies，趁大虫子吃掉了附近的针刺蛋糕之后去救；

9. 往下走的时候还能看到一个 Teensies；

10. 下到最底部的时候会看到坏人抓走了一个，过关之后即可救回来。



www.cgoland.com

Lucha Libra Get Away

1. 一开始有溶岩的场景，先别下去下方的斜坡，在上方用蓄力攻击拆掉骨墙，等溶岩流走了之后再过去救人；

2.3. 被巨人追赶的时候可以顺道解救这两个。





Wrestling with a Giant!

BOSS

BOSS 战是一场擂台战，分三个回合。天上落下蓝色跳板的时候踩上去就能跳到 BOSS 的头上，然后用下攻击敲它的脑袋就能结束回合。重复三次就能获胜。第一回合场地内只有一个平台，BOSS 会拍打平台的两边，只要躲开手掌和落下来的杂兵即可。第二回合，平台会变成 5 格子，BOSS 会逐个将格子打进溶岩，因此这里要注意躲开 BOSS 的拳头。当剩下最后 1 格的时候，跳板就会落下。第三回合跟第一回合相似，但是 BOSS 拍打之后场地内会产生气流，要乘着气流躲过下面冒出来的火焰弹和火蛇，BOSS 第三次拍打平台的时候，平台就会彻底沉没，同时 BOSS 会伸手抓玩家，注意躲避。之后场地会出现一个小跳板，踩着小跳板跳上才能跳上蓝色跳板。

Teensies 是每个回合出现一个，第三回合的 Teensies 是直接从左上角飞出来，一开始利用弹跳版的冲力可以迅速过去破坏笼子。

20,000 Lums Under the Sea

救援关卡要点：这里的救援关卡限时 120 秒，分成多个小场景。玩家要在每个场景中收集齐全部道具才能进入下一个场景。如果死了的话会直接从该场景重新开始，但是花费掉的时间不会重置回来。要是限时之内还没完成，整关都要重新开始。三个 Teensies 都在场景显眼的地方，救出第三个 Teensies 之后就能过关。

The Mysterious Inflatable Island

1. 这一关是海底世界，潜入海底之后不久会看到一个探照灯机关，探照灯低下就是 Teensies，注意如果长时间呆在探照灯范围内会遭到攻击；

2. 继续深入会来到一个环形地带，躲过探照灯即可救出 Teensies。

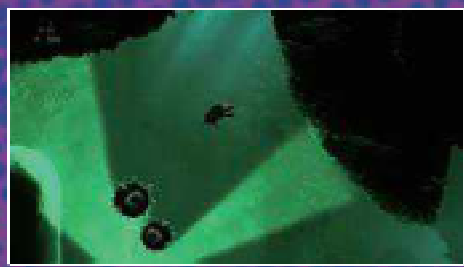
3. 环形地带往下的通道尽头会看到左下角墙壁有个锤子砸进了墙壁，在那个位置进去能找到隐藏房间；

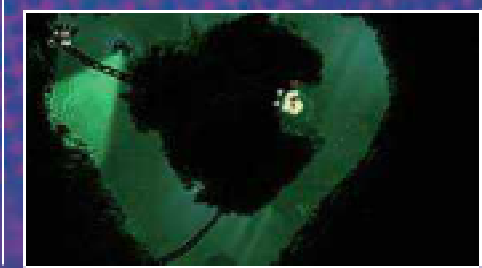
4. 离开房间之后继续向右前进，很快就能在探照灯范围内找到第四个 Teensies；

5. 继续深入，两个附有铁球挡住灯光的位置右上角能找到隐藏通道，进去之后可救出 Teensies；

6. 救出第五个人之后继续从下面的通道前进，贴着底下游可以发现隐藏通道，里面绑着 Teensies；

7. 三个围成三角形挡光旋转的地带，右下角能找到隐藏通道，进去可找到 Teensies；





8. 下去底部之后会看到一个敌人守着下方的 Teensies；

9. 后面不远处会看到一盏明灭闪烁的灯，下方有一个明显的缺口，进去之后就能找到 Teensies；

10. 快到终点的时候有一个探照灯巡逻的区域，在这个区域往上游可以找到隐藏房间。

The Deadly Lights

1. 前进一段距离会看到两根绳子吊着木桶的场景，切断一根绳子挡住光线，然后下去杀掉杂兵救出 Teensies；

2. 前进到下一个红色开关的时候，下方的影子里能音乐看到另一个虐囚的杂兵；

3. 穿过红色开关下方的狭窄的通道之后，下方有一个小平台，再下方是杂兵，先别跳下去杀死杂兵，从小平台往左走可以找到隐藏房间；

4. 进入第二个区域之后，第三个红色开关点下去之后会出现一个小平台，站上去平台之后能够看到虐囚的杂兵；

5. 前进一段距离，切断箱子砸死杂兵之后能看到箱子上面有根萝卜草，踩出来之后会发现是个 Teensies；

6. 继续前进会发现探照灯下方有一个虐囚的杂兵；

7. 进入第三个区域，第一个可移动的箱子右边的墙壁上有隐藏空间，进去可以看到杂兵在虐囚；

8. 移开第二个箱子的时候能进入隐藏通道找到隐藏房间；

9. 从隐藏房间出来之后还会看到虐囚的杂兵，不用亲自过去，直接移动箱子杀掉杂兵即可；

10. 快到终点的时候会看到一棵萝卜草，拔出来能找到最后一人。







Mansion of the Deep

1. 关卡开始不久之后就会遇到一个被电闸封起来的门，门左右两边还各有一扇门，先进入右房间，尽头的水底下关掉了电闸之后，从探测灯出来的位置进去能找到一个Teensies；

2. 返回上一个房间，房间里的电柱消失，进房间后马上会看到一个杂兵在虐囚，不过房间锁住了，要从上面绕过去才能救出Teensies；

3. 同一房间内，上层左上角会看到一条锁链，尽头能发现一个Teensies，沿着锁链滑下去，将Teensies救出，途中注意不要碰到



红色线，碰到的一瞬间就会马上受到伤害；

4. 返回中央区域，进入左门，穿过一个区域之后来到水底，右下角可以看到一群水母围着一个Teensies；

5. 水里有两条水蛇游动，从它们游进岩石的地方可以找到隐藏房间，进去里面可以救出Teensies；

6. 关掉电闸之后沿路返回，水下原本有电网拦住的地方后面能找到一个Teensies；

7. 返回上一个房间，这时候就可以进去金鱼缸里救出Teensies了；

8. 同一房间内还能看到一个杂兵在虐囚，可以用蓄力攻击打另一个杂兵，让他飞过去将虐囚的杂兵杀死救出Teensies，也可以等灯灭了之后过去解决它们；

9. 还是同一房间内，地下有一个缺口，进去之后能找到隐藏房间；

10. 关了两个电闸之后原本被电网拦住的大门现在可以进去了，房间内能遇到最后一个Teensies，躲过感应线将他救出吧。

Infiltration Station

1. 开始不久就会出现能旋转探照灯，第二个探照灯下面能找到Teensies；

2. 小伙伴拿着探照灯围着中央平台旋转的场景左边的角落能找到Teensies；

3. 从刚刚的房间出来之后，房门正上方会看到第三个Teensies；

4. 救出第三个Teensies之后，留意一下这个场景的背景可以看到两个竖直的机关墙壁，后面那个墙壁的开关并没有两灯，但是站在那个平台上面的时候伙伴会跑到开关处，命令他点开关，然后攀着墙壁上去能找到隐藏房间；

5. 站在悬挂的正方形箱子上，切断对面的绳子，然后抓着绳子甩过去可以救出远处的Teensies；

6. 渡过了悬崖之后会有一条狭窄的通道，通道的尽头是一个机关平台，通过通道的时候会听到虐囚的声音，从上方的缺口进去即可找到Teensies；

7. 进入下一个场景之后，右下



角能够找到Teensies；

8. 再进入下一个场景之后同样能找到有杂兵在探照灯下虐囚，利用同伴调整探照灯的光将其消灭；

9. 通过了上面提到的探照灯之后，从黑暗处进去能找到隐藏房间；

10. 终点底下能找到隐藏通道，过关之前记得先进去将Teensies救出，

Elevator Ambush

1. 开场后第一盏探照灯运动轨迹下可以看到第一位Teensies；

2. 第二盏探照灯会闪烁，等下面也有一个Teensies，等灯灭了之后过去救人；

3. 经过了垂直下降电梯来到下一个区域之后会看到一个比较粗壮的杂兵丢杂物，前面的悬崖上有一个关着Teensies的笼子在飞，消灭掉杂兵之后在悬崖边用蓄力攻击即可救出Teensies；

4. 第二个丢杂物的杂兵背后有一个小水池，跳下去之后能找到隐藏房间；

5. 离开隐藏房间继续前进，不远处又会出现水路，水底下一个打桩机上绑着一个Teensies（居然不会被压死）；

6. 穿过了一条满是鱼雷的通道之后来到一个比较空旷的地方，右上角能看到Teensies；

7. 离开水面之后就会看到通往下一个区域的门，先别进去，往回跑跳到对面的平台可以找到隐藏房间；

8. 追赶敌人的路上，途中会遇到一个被虐待的Teensies，顺道将其救下即可；

9. 再前进一点会看到一个挤压机上方有一个电网，利用射击将里面的Teensies救出即可；

10. 通关之后能救出最后一个Teensies。

There's Always a Bigger Fish

这一关全程都会被一条海龙追赶，Teensies都在必经之路上，不过救援的时机比较短。



A Madman's Creation!

BOSS

BOSS战，BOSS是一只钢铁的海龙，同样是三个阶段的战斗，玩家可以使用魔法弹。第一阶段是在两个平台上战斗，其中一个平台是会上下浮动的，BOSS会使出直线光束攻击，因此要站在上下浮动的平台上，并利用滞空才能躲过，躲过之后BOSS的嘴巴会维持张开状态，此时攻击里面的宝石可以给它造成伤害。第二阶段是气流地带，BOSS会使出瞄准玩家的激光扫射，场地内有挡板，躲在挡板后面躲过BOSS的攻击，然后等BOSS的攻击停止后给予反击，挡板第一阶段是一整块的，如果要反击，建议在BOSS使出扫射的时候维持在挡板上方的



位置，等攻击停止后马上出去就便有希望反击，如果第一次没有成功攻击，第二次挡板就会分裂成三块同时场地会出现杂兵，躲避更加困难，但是反击却更加容易。第三阶段要躲过BOSS两次攻击才能给予反击，整个场景只有三根锁链，BOSS第一次攻击的时候锁链上方会有移动挡板，玩家要在捉住锁链在挡板下面躲过BOSS的扫射。BOSS第二次攻击的时候会从侧边出现，此时锁链会上下移动，注意看准时机跳到别的锁链上才能躲过BOSS的攻击，第二次攻击停止后马上反攻就能击杀这个BOSS。

Olympus Maximus

Shields Up...and Down

1. 一开始直走，在喷火杂兵身后能看到 Teensies；

2. 利用移动平台跳过悬崖的时候会看到第二个 Teensies，笼子会飞，但是不会飞很远；

3. 继续前进，会在喷火的场景中看到笼子，先站到平台上，然后让同伴把平台移动到高处，之后用跳跃和滞空将 Teensies 救出来；

4. 经过了悬崖之后，有一个场景能看到平台挡着火球，平台后面有上下两条路，让同伴将平台移动到下方就能从下路过去找到隐藏房间；



5. 抓着吊环通过悬崖的路上会看到；

6. 获得了射击能力之后，到达一个悬崖边上能看到金币的场景处能看到两个漂浮的喷火杂兵，杂兵后面是 Teensies 的笼子，但是现在先不用去救它，先调整平台从上方进去能找到隐藏房间。

7. 隐藏房间下方就能看到，靠近之后会逃跑，还好可以用射击打下来。

8. 通过气流地带途中可以看到；

9. 天上出现神之手的时候，途中可以看到；

10. 终点后面藏着一个 Teensies。

The Dark Creatures

1. 一直前进，沿着弧形路面走上去之后往反方向跳就能破坏掉空中的笼子救出 Teensies；

2. 第一次遇到一大批小型敌人的时候，往前一点的位置就能见到，救人的时候注意不要被敌人群碰到；

3. 一路往上走不久之后就能见到（前面有红色的球形杂兵）；

4. 第二次看到黑色敌人的地方往回走，回去刚刚上来的那条路的边沿，贴着右边的墙壁下去就能找到隐藏房间；

5. 第二次看到黑色敌人的地方，沿着右边的弧形路上去就能找到隐藏房间，黑色敌人群所在的那块地面上有一处是由骨头堆砌的，破坏掉骨头之后就能继续前进；

6. 用天花板的紫色烟花消灭了一大群黑色敌人之后，后面有一个地方能触发一行长长的 Lums 队伍，跟着金币队伍往上走的途中能够救下一人；

7. 跟着 Lums 队伍走到最上方的平台之后会看到一棵萝卜草，拔出来发现是一个 Teensies；

8. 继续前进能在之后的钉子路上顺便救下第七个 Teensies；

9. 进入第二个区域之后，途中又能看到萝卜草，打出来之后又能救出一名 Teensies；

10. 继续前进，来到一个很多齿轮机关的地方前面能够看到。



The Amazing Maze

关卡要点：本关由多个小房间构成，没有专门救人的隐藏房间，两个大的 Teensies 跟其他小的一样都在外面；



1. 往右走到第三个房间即可见到第一个 Teensies；

2. 继续往右走，到第五个房间能见到第二个 Teensies；

3. 返回有气流上升的房间，往上走到尽头能救出一个 Teensies（大）；

4. 从最开始的气流的房间一直往下走来到一个很多不同方向弹跳板将玩家弹来弹去的房间，落地后往左走就能发现第四人；

5. 气流房间往下一层到达有两个喷火器的房间，然后从左下角的缺口进去能救出第五个人（大）；

6. 返回弹跳板房间，往右走就会看到第六个 Teensies，不过要再往右走一个房间，从上方的缺口返回才能将其救出，注意三个隐藏平台中只有正方形平台是没有刺的；

7. 继续往右走第二个房间能看到 Teensies 被绑在上方用探照灯照着，将其救出之后会引出一个大的杂兵，不过用蓄力攻击解决掉即可；

8. 接着来到一个有针刺滚球的气流房间，右上角的缺口飞上去，在往右走可以在一个反重力房间里发现 Teensies，记住平台只有正方形和三角形是没刺的；

9. 返回有滚球的气流房间往右走，第二个房间里就能找到 Teensies；

10. 救出上一个 Teensies 的房间往右走，来到一个反重力房间，破坏掉骨架从针刺通道"掉下去"就能见到最后一个 Teensies。

The Great Lava Pursuit

1. 前进不久来到一个天花板上有岩石落下，要踩着岩石渡过溶岩河的场景，途中可以看到一个 Teensies，直接用魔法弹救出即可；

2. 不断有火蛇喷出的溶岩地带会遇到第二个 Teensies，同样用魔法弹救出即可；

3. 通过了两个气流上升地带，之后会看到一个可上下移动的平台上方有一条通道可以上去，在上面能找到隐藏房间；

4. 抓走了 Teensies 的坏人会再次出现，跟着他然后从一条两边很多火蛇喷出的通道往下深入，途中可以找到第四个 Teensies；

5. 继续前进，利用挡板挡住倾泻下来的溶岩并通过后，会看到一个跟刚刚隐藏房间几乎完全一样的场景，同样是踩着上下移动的平台从天花板上的通道进去，找到隐藏房间；

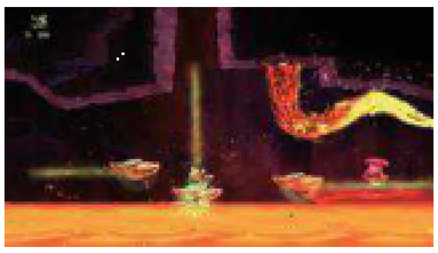
6. 追赶着坏人继续前进，整个场景塌下来之后能看到 Teensies 被绑在上面（也算是必经之路上）；

7. 继续前进，在有溶岩落下的风力地带可以看到第七人；

8. 离开风力地带后会看到第八个 Teensies，让同伴把挡住溶岩的挡板拉下去，这样就能将其救出；

9. 最后的通过风力地带的时候还会遇到一个 Teensies；

10. 过关的时候就能救出最初被抓走的 Teensies。



Swarmed and Dangerous

1. 前进途中在一条弧形路上能看到，注意道路另一边有一大群虫子，沿着弧形路跑上救下 Teensies 并去绕过敌人离开；

2. 救出第一个 Teensies 之后不远处会看到萝卜草，打出来之后发现是第二个 Teensies；

3. 经过了 4 个下榻的岩石平台之后是一条往上走的路，利用弧形地面冲上去再跳到左边的墙上冲到最顶就能看到一个平台，上去这个平台就能看到隐藏房间，隐藏房间内是一个反重力地带，但是要注意上下的键位操作是跟正常状态一样的，需要花点时间适应，隐藏房间最后是的 Teensies 被一大群虫子包围，要先冲到尽头把虫子引到溶岩里，然后才能在返回救 Teensies；

4. 第四个 Teensies 被一大群虫子包围着，先利用上方的绳子引开虫子，然后迅速下去救人离开；

5. 救出第四个人之后继续前进，之后在天花板走过的时候能顺便救下第四人；

6. 救出第五人之后，下方有一大群虫子，先用滞空滑翔到对面攻击紫色的小火箭，让其爆发炸掉所有的虫子，然后往回走就能发现隐藏房间；

7. 被一大群虫子追赶的途中可以看到一个笼子被钓起来，逃跑的时候看准时机跳起来将其救下即可，但是只有一次机会；

8. 被虫子追赶的路走到尽头，用火箭灭了所有虫子之后就能救出第八人；

9. 救出第八人之后，很快就会遇到新的一批虫子，跑一段距离就会看到第九人在角落里，及时躲进那个角落可以甩开虫子并且救人；

10. 进入最后的区域，Teensies 会被吊在天花板上，要用前面三批杂兵当垫脚跳上去才能救下来，因为后方有虫子追赶，所以机会也只有一次。





Hell Breaks Loose



1. 小伙伴出现之后，不久就会有一段往上跑的路，一直跑到最上方就能找到隐藏房间；

2~9. 被龙追赶的时候，能全部救出，但是时机很短，操作难度较高；

10. 换了区域之后还会有一段路被龙追赶，追赶结束后，有一个场景要同伴抬起齿轮，齿轮下方的道路进去之后能找到隐藏房间。

A Clouds of Darkness

BOSS

BOSS 是一大团黑色的云状物体。不断攻击黑云就能慢慢削减它的体积最后将其击破。战斗同样是三个阶段，要注意的是一个阶段的战斗中如果没能迅速将 BOSS 击杀，它的身体就会回复，然后就要重新破坏。

BOSS 第一阶段是手掌形态，会围绕这场地飞来抓玩家，要边躲过攻击边给予反击，这里给大家一个提示：不要顺着躲 BOSS 的攻击，而是要追着 BOSS 去打，而且 BOSS 在头顶的时候也是可以用↑ + 攻击的。第二形态在气流地带战斗，场地中央有两个针刺齿轮，黑云有两团，分别从右下角和左上角出现，一开始先蹲点在右下角等 BOSS 出来之后，可以迅速削减它的体积。第三形态是一大团黑色的云怪物，会围绕着场地中的三个平台转，场地内没有风力，因此要小心别掉下悬崖。用蓄力攻击可以迅速削减 BOSS 身体，解决它之后就能迎来通关。





www.cooland.com



文 乌冬
美编 心の永恒

实用技术 攻略透解

《魔装机神》可以说是“《机战》系列”中的一个异类，因为它不仅使用真实比例的机器人，而且还有着属性相克、攻击方向和高低差等影响战略的要素，新世代的《机战》玩家玩起来可能有点不习惯，不过相信老《机战》玩家能找到很多共鸣。

超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀		NBGI	战略角色扮演
多机种	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE		日版
	2013年8月22日	1人	6480日元
	对应机种为PSV和PS3		对应玩家年龄：12岁以上

系统详解

基本操作

键位	作用
方向键/左摇杆	光标移动
右摇杆	转动地图，缩放地图大小
○	确定/调出主菜单（无选定目标时）/调出行动菜单（选定我方机体时）/查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）
×	取消/跳过战斗动画（战斗中）/查看红色的专有名词的解释（对话中）
□	快捷键，可在システム→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、作战目的、中途存档、无功能）和选定目标时（精神、能力、无功能）/分段跳过战斗动画（战斗中）/精神多选（使用精神时）/使用精神（我方发起的攻击准备界面中）/查看武器性能（武器界面时）
△	交换机体的位置（出击准备时）/查看以前对话（对话中）
L/R	切换我方可行动单位（大地图界面时）/切换攻击目标（选择攻击目标时）/切换机体行动（敌方发起的攻击的准备界面中）
START	自动配置出击单位（出击准备时）/显示单位HP槽（大地图界面时）/切换我方或敌方部队列表（部队表界面时）
SELECT	各画面的操作说明

特殊操作

键位	作用
△+（L/R）	快速选定敌方机体
R+○	加快剧情对话速度
R+START	直接跳过剧情对话
R+L+SELECT+START	快速复位游戏（此时按住START键不放可快速读档）
△+方向键	加快光标移动速度

方向补正

本作地图上的单位都有着方向概念，当单位交战时，被攻击方的所面朝的方向会对双方的攻击力和命中率产生影响。单位在移动结束时可以选择所面朝的方向，相对攻击方的位置，防御方的方向分为正面、侧面和背面三种，攻击时要尽量选择敌人的侧面或背面进行攻击，而防御时则应尽量减少把侧面或背面暴露给对方。

	攻击方		防御方	
方向	命中率	攻击力	命中率	攻击力
正面	100%	100%	100%	100%
侧面	120%	110%	80%	100%
背面	150%	120%	50%	100%

Z.O.C



Z.O.C（Zone of Control）是方向补正的延伸，具体指的是单位前后左右邻接的4个格子，只要对方进入这个区域，就算移动力还有剩余都会强制停下，使得绕到攻击目标背后需要更多的移动力，好好利用这一点可以有效防止背后遭到攻击，同样敌方单位也有Z.O.C。

高度差

除了Z.O.C外，地图的高度差也会对攻击时的命中率产生影响，从高往低攻击时容易命中，相反，从低往高攻击时命中就会变得困难。另外当双方的高度差在2以上时，格斗武器也会变得无法使用。单位之间的高低差可以在战斗准备界面中确认。

属性的影响

魔装机分为风、火、水、地四种属性，不同属性之间存在着相克关系，具体关系可参考右图，当有利属性攻击不利属性时伤害会上升，同样不利属性攻击有利属性时伤害则降低，而无属性的机体则不受相克关系影响。另外地形对不同属性的机体也会产生影响，在擅长的地形上时机体的回避、防御或攻击力能得到加成，不擅长的地形时则会减少。

风 → 地
↑ 无 ↓
火 ← 水

气

气（PN）相当于机师的MG，使用部分武器时会需要消耗到气，不过气更重要的作用在于会对机体的HP、MG、装甲与移动力产生影响。机师升级时气也会增加，相应地机体能力也会跟着提高，而当使用了需要消耗气的武器而减少时，机体能力也会随之下降，气被消耗后，会每回合回复最大值的1/16。

精神

机师可以通过消耗SP来使用精神，从而为自己或队友带来各种各样有利的效果，SP消耗的多少根据精神而异，一场战斗中用掉的SP不会回复，当每关过关时，没用完的SP会转换为PP。机师随着等级的提升共可以习得六个精神，前五个精神是固定的，第六个可以在所有精神中自由选择。

精神指令一览

名称	消费SP	效果	对象
集中	10	一回合内命中率和回避率上升30%。	自机
必中	12	一回合内命中率变为100%	自机
感应	13	一回合内命中率变为100%	我方指定一机
ひらめき	14	必定回避敌人攻击一次	自机
直感	15	同时使用必中和ひらめき	自机
隐れ身	15	1回合内不会成为敌人的攻击对象	自机
不屈	16	一次战斗所受伤害变成10	自机
铁壁	40	一回合内装甲变为3倍	自机
根性	10	回复最大HP值的30%	自机
ド根性	18	HP全回复	自机
信赖	17	回复最大HP值的30%	我方指定一机
友情	23	HP全回复	我方指定一机
补给	36	MG和弹数全回复，对象机师气力-10	我方指定一机
练功	34	回复最大PN值的50%	我方指定一机
爱	60	我方全员HP全回复	我方全体
手加减	4	可以击坠敌机的情况下留下10的HP，只限比自己等级低的对手	自机
狙击	12	射击武器射程+2（地图武器除外）	自机
突击	24	非移动后使用武器可以移动后使用	自机
热血	36	下次对目标攻击产生的伤害变为2倍，魂优先	自机

精神指令一览

名称	消费SP	效果	对象
魂	48	下次对目标攻击产生的伤害变为2.5倍	自机
勇气	55	同时使用热血、必中、加速、气合和不屈	自机
加速	6	机体移动力+3	自机
突破	10	移动不受敌人ZOC影响	自机
后援	22	下次战斗获得的PP变为2倍	我方指定一机
应援	24	下次战斗获得的经验值变为2倍	我方指定一机
祝福	26	下次战斗获得的资金变为2倍	我方指定一机
幸运	30	同时使用应援和祝福	自机
气合	20	气力+10	自机
激励	45	气力+10	我方指定一机
脱力	25	敌方气力－10	敌方指定一机

特殊技能

本作的特殊技能系统相比2代做了一定改动，虽然也是像强化芯片那样可为机师自由装卸，不过事先得用机师点数（PP）习得该技能，PP和经验值一样通过击坠敌人获得，还有每关过关时没用完的SP会转换为PP。另外机师刚开始可习得的技能很少，随着等级的提升技能的选择也会逐渐变多，同时决定技能数量的格子也会增加，最多可装4个技能。



强化芯片

本作的强化芯片获得方法类似《机战》正统作品中的SR点条件，需要完成部分关卡中的附加条件才能获得。获得芯片的附加条件会在攻略列出，部分比较难获得的芯片也会给出攻略法，方便玩家参考。



强化芯片一览

名称	效果
アドオンシールド	最大HP+500
シールドエンハンサー	最大HP+1000
マジックコンデンサー	最大MG+50
マジックアキュムレーター	最大MG+100
リアクティブアーマー	装甲+100
モジューラーアーマー	装甲+200
ベクターノズル	移动力+1
アクセラレイター	移动力+2
HPリカバリー	每回合回复最大HP值的10%
MGリカバリー	每回合回复最大MG值的10%
プラーナサーキュレーター	最大PN+50
プラーナレゾネーター	最大PN+100
プラーナシールド	来自敌人的伤害减轻30%
エクステンダー	射击武器弹数+2
エーテルチャフ	敌人命中率减少20%
エネミーダウザー	地图武器不会伤及我方单位
バイタルブースト	出击时气力+5
バイタルジエネレーター	出击时气力+10
风の加护	对地属性攻击力+10%，对炎属性攻击力-10%（风属性专用）

强化芯片一览	
名称	效果
炎の加护	对风属性攻击力+10%，对水属性攻击力-10%（火属性专用）
水の加护	对火属性攻击力+10%，对地属性攻击力-10%（水属性专用）
大地の加护	对水属性攻击力+10%，对风属性攻击力-10%（地属性专用）
HPリペア	自机HP全回复
MGリペア	自机MG全回复
PNリペア	自机PN全回复
SPリペア	自机SP全回复
カートリッジ	自机弹药全回复
精灵石	自机HP、MG、PN、SP、弹药全回复
フォーリーフィールド	攻击率、防御率、回避率的地形补正效果无效化
PPゲイン	击坠敌人时获得的PP变为2倍

精灵凭依



部分魔装机神级别的机体当气力达到一定时可以使用精灵凭依（**ポゼッション**），精灵凭依后机体的HP、MG和PN会全回复，同时武器的性能也会大幅强化。精灵凭依所需的气力最低为30，这时使用精灵凭依的话状态可以持续一回合，40为持续两回合，50为持续三回合，当时限到了后就会自动解除。

关卡攻略

流程表

话数	关卡名		
第1话	それぞれの思惑		
第2话	父と、姉と、弟と		
第3话	狼宴の后に		
第4话	忍び寄る刃		
第5话	野兽VS猛兽！？		
分支	对话选项选“なんでもない”进入以下的A路线	对话选项选“ラングランが気がかりだ”进入以下的B路线	对话选项选“シュテドニアスが気になる”进入以下的C路线
第6话	混乱の始まり	ラーブアナの继承者	プラーナ增幅装置
第7话	ジノとエル・バドレル	ハードラック・ミッション	ギンギン・チューン
第8话	非道なる探究者	エランの忧郁	立ち塞がる双子
第9话	ポリティカル・ポリューション	ラングランへの疑念	レミアとヤンロン
第10话	ロザリーとムデカ	防卫线、客来たりて	プロポーズは突然に
第11话	敌か味方か！？エル・バドレル	トレイス出击	ファイア＆ファイア
第12话	手负いの翼		
第13话	追迹者エラン		
分支	第5话的分支选的是A或C路线&第5话的分支选的是B路线但没有满足条件	第5话的分支选的是B路线&13话过关时女性机师等级大于男性机师&トレイス在12话和13话都有出击	

话数	关卡名		
第14话	ワンダラー・ワーカー	めくるめくフィーバータイム	
第15话	反アンティラス队发足		
第16话	テロネットワーク崩坏		
第17话	バーゼミュートとテロリスト		
第18话	グラギオスの凶兆		
分支	之前走A或B路线		之前走C路线
第19话	ネギラスを追う者达		ファナティシズム
第20话	ビスモル政权发足		灾いを呼ぶ者
第21话	偏屈爷さん		非情の策士
第22话	お宝骚动		报复と报国
第23话	对决、エル・バドレル		炼金学协会からの使者
分支	第5话的分支选的是A路线或第5话的分支选的是B路线但对话选项选“エランに协力しない”	第5话的分支选的是B路线&之前エラン出场的关卡他都生存&对话选项选“エランに协力する”	无分支
第24话	新たなグラギオス神殿	执事とメイドとお坊ちゃま	ボトミア州へ
第25话	ネギラスの正体	バーゼミュート社の暗	再会、ツボルバ
第26话	ありし日の思い出	潜入任务	内部告发
第27话	ワッシャーの真意	ゼルヴォイドの谜	暴走、ガッツォー+
第28话	祖父との诀别	ソーンの目的	↓
第29话	教母の残影		
第30话	エルシーネの复仇		
第31话	怒りの炎		
第32话	テュッティの焦り		
第33话	マジョリティ・パレード		
第34话	储からざる者食うべからず		
第35话	ドーソンの野心		
分岐	之前走A路线	之前走B路线	之前走C路线
第36话	メフィルとツレイン	灭ぼされし一族	ラーダットの波澜
第37话	家族の绊	そこにあってはならないもの	亚流者と信奉者
第38话	目觉める大地	执事の务め	ツボルバの想い
第39话	ザムージュの传言	エランの决意	ドーソン失脚
第40话	清算の对峙	最强を求めて	要塞搜索
第41话	ペンタルコス	シュウの指す行方	巨大要塞攻略战
第42话	追怀に抱かれて	师弟の对决	虚荣の代偿
第43话	-	-	爱憎の向こうに

注：C路线由于第二次分流时的关卡比其他两条路线少一话，所以流程表中C路线的第29话“教母の残影”实际在游戏中是28话，同理流程表中C路线这话以后的关卡话数比游戏中显示的都是加了1的，还有关卡总数量也是42话，参考攻略时需注意。

第1话 それぞれの思惑

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	过关
强化芯片	Pリペア、MGリペア

攻略要点：敌人只有3架机，而且攻击力很低，让リューネ负责较近的一架敌机，マサキ负责较远的两架敌机，积极反击很快就可过关。



第2话 父と、姐と、弟と

胜利条件	敌全灭
失败条件	レミア被击破
强化芯片获得条件	レミア击破3架以上敌机
强化芯片	アドオンシ-ルド

攻略要点：レミア一开始和我军大部队离得较远，务必先让她和マサキ等人合流后再打。这关的芯片获得条件为レミア击坠3架以上敌机，用マサキ和ヤンロン削减敌人的HP，然后再让レミア击破会比较轻松。

第3话 飨宴の后に

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：最初只有ギドー人，我方援军要第四回合才会赶到，所以最好不要恋战，往我方援军出现的西南方向撤退，等和大部队合流后再反击。由于本作的敌人会优先攻击HP少的单位，我方援军出现后要优先清理ギド身边的敌人，以保证其安全。

第4话 忍び寄る刃

胜利条件	敌全灭
失败条件	レミア被击破
强化芯片获得条件	3回合内击破或击退バシュリエ
强化芯片	マジックコンデンサ-

攻略要点：一开始就积极进攻的话，要达成3回合击破或击退バシュリエ的芯片获得条件不难，其中击破的话得利用必杀技，这里推荐ガエン的必杀技，只要把バシュリエ的HP削减到6000低一点，然后再用他的必杀技打侧面就可击破，所以此前要让ガエン多多击破敌机提升气力，同时等级最好能提升到3级。第3回合会有我方增援登场，不过如果是以强化芯片获得条件为目标，基本是不用指望增援部队能帮上忙的。

第5话 野兽VS猛兽！？

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.我方任意1机被击破 2.我方全灭（敌方增援出现后）
强化芯片获得条件	无

攻略要点：全灭初期敌人后我方初始位置的后方会出现敌增援，同时レミア的气力也会提升。增援中的BOSS攻击力很高，我方魔装机被他的必杀技打中会被秒杀，所以尽量让两架魔装机神应战，特别是テュッティ的机体属性正好克制BOSS，等气力提升后就用必杀技击破吧。过关后有分支选项，选"なんでもない"进入分支A，选"ラングランが气がかりだ"进入分支B，选"シュテドニアスが气になる"进入分支C。其中分支B是三条路线中最难的，建议一周目先选其他两条。



第6话A 混乱の始まり

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.蓄电所被破坏 2.我方全灭
强化芯片获得条件	蓄电所的HP在25%以上过关
强化芯片	リアクティブア-マ-

攻略要点：这关要保护蓄电所不被破坏，而且蓄电所的HP在25%以上过关还可获得芯片，所以要第一时间派移动力高的机体前往救援，剩下的机体则对付斜坡下的敌人。攻击蓄电所的敌人HP不少，光靠第一时间前往救援的机体是不够的，其他机体在解决了斜坡下的敌人后也要赶紧赶过去支援，并利用之前累积下来的气力放必杀技清敌。

第6话B ラ-ブァナの继承者

胜利条件	击破ゲオ-ド
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：这条路线只有ザムジ-ド一架魔装机神级别的机体，难度相比其他两条路线要难不少，最好在分路线前累积一些资金，对机体和武器进行适当的改造，还有记得把其他路线机体的强化芯片都转移到这条路线的机体身上来。关卡方面，敌人有地形优势，对我方相当不利，最好引到平台下方来再打。另外要注意敌人武器射程很长而且攻击力不低，HP低且无5格射程的机体不要靠得太前，否则只有挨打的份，不过还好我方有两架修理机，回复的压力不算太大，可以说是这条路线惟一的优势。

第6话C プラ-ナ增幅装置

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.炼金学协会支部 2.テュッティ或ヤンロン被击破 3.テュッティ被击破（敌方增援出现后）
强化芯片获得条件	炼金学协会支部不受到伤害的情况下过关
强化芯片	リアクティブア-マ-

攻略要点：初期敌人的数量和HP虽然不多，不过攻击力非常高，建议让两架魔装机神在前面顶着打，魔装机在后方见缝插针，收拾残血的敌机。全灭初期敌人后左边会出现敌增援，增援会一起攻过来，基本没有重整态势的时间，之前受伤过多的机体要赶紧撤到后方，以免成为敌机的靶子，其余机体守着门口，保护炼金学协会支部不受到伤害。

第7话A ジノとエル・バドレル

胜利条件	1.击破コ-デック 2.敌全灭（敌方增援后）
失败条件	1.ジノ被击破 2.ジノ或コ-デック被击破（敌方增援后） 3.コ-デック被击破（我方增援后） 4.我方全灭（我方增援后）
强化芯片获得条件	4回合内ジノ击破コ-デック
强化芯片	ベクタ-ノズル

攻略要点：战斗前半段是ジノ和コ－デック的单挑，活用2格的武器进行侧面攻击，达成4回合内击破コ－デック的强化芯片获得条件是没有问题的。击破コ－デック后敌方增援出现，因为之前战斗中已经受了不少的伤害，这时只要原地待机即可，等3回合后我方增援就会赶到，而且我方出现位置正好在敌人的后方，从背后进行攻击很快就能全灭敌人。

第7话B ハ-ドラック・ミッション

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.ギド被击破 2.ギド4回合内未脱离战场 3.ギド以外的我方单位全灭
强化芯片获得条件	过关时ギド仍留在战场
强化芯片	リアクティブアーマー

攻略要点：这关需要保护受伤的ギド到达指定地点撤退，正常攻略的话不算太难，真正难的地方在于达成强化芯片获得条件，因为ギド不能在场上待超过4回合，也就是说要在4回合内敌全灭。如果决定要达成强化芯片获得条件，那就不用考虑撤退了，直接让ギド加入战斗，ギド的机体属性对敌人有优势，而且回避也不低，稍微改造一下将是攻略的关键。战斗第一回合先用修理机帮ギド回复，第二回合就送上前线反击，等气力上升到可以使用ロングレ－ルライフル就可一枪一个了。需要注意ギド机体的HP量得保持在一定程度，既是我方机体中最低的，这样敌机才会集中攻击他，但也不能低到被一击击破，如果敌方回合中被打中一次，接下来就得全力回避，等我方回合为他回复后下回合再继续反击。当然，这个打法最后还要看点运气，如果运气不好被连续打中就S/L吧。

第7话C ギンギン・チュ-ン

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：敌人会主动送上门，在出击位置附近迎击即可，由于杂兵只有4格的射程，ゲンナジ－、プレシア和レミア等人的机体都可以轻松在其射程距离外狙击。惟一要注意的还是BOSS的必杀技，可用有属性优势的テュッティ引过来，然后再用必杀技招呼。

第8话A 非道なる探究者



胜利条件	除了一般人以外敌全灭
失败条件	1.击破一般人 2.マサキ被击破
强化芯片获得条件	无

攻略要点：离我方最近的敌机是一般人驾驶的，不能攻击，需要绕过他攻击其背后的恐怖分子。恐怖分子的机体的攻击力都很高，虽然我方占据高地，但如果一架机体遭到集中攻击建议还是选择防御或回避。

第8话B エランの憂鬱

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	5回合内击破ムデカ和マ-ガレット
强化芯片	ベクタ-ノズル

攻略要点：虽然エラン不是同伴，但他也会攻击敌人，可以击坠他打到残血的敌机来坐享其成。敌方两架ACE机的攻击力都不低，而且有移动后可攻击5格的武器，HP低的单位不要靠近，特别是修理机，建议改造一下修理机的HP和把加HP上限的芯片装上，让敌人的攻击目标转移到其他有一定战斗力的单位身上。

第8话C 立ち塞がる双子



胜利条件	敌全灭
失败条件	テュッティ被击破
强化芯片获得条件	不与ニコ、リコ发生战斗过关
强化芯片	ベクタ-ノズル

攻略要点：敌人杂兵都为水属性，レミア和ヤンロン的火机体一定要注意不要进入复数敌人的攻击范围，否则很可能被围攻至死。这里建议用テュッティ的机体作为前锋，虽然她被击破的话会Game Over，不过由于装了PN增幅装置，能力得到了大幅提升，而且机体还有HP回复能力，基本不会有危险。ニコ和リコ姐妹会在第五回合时撤退，专心对付杂兵的话基本是没有机会和她们交锋的，敌方BOSS会在第四回合敌方行动时出击，这时消灭杂兵已经累积了不少气力，用必杀技对付即可。

第9话A ポリティカル・ポリュ-ション

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	援军生存的情况下过关
强化芯片	カ-トリッジ

攻略要点：敌方的移动后攻击武器的射程很长，ファング和メフィル不要冲得太前，以免遭到集中攻击。第三回合敌方增援出现，而我方也有一个第三方单位作为增援，对话选第一项可让其变为临时可控制单位，第二项则是不受控制的我方单位，他机体的HP很多，要达成援军生存的情况下过关的芯片获得条件是不成问题的。

第9话B ラングランへの疑念

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.フリングホルニV被击坠 2.フリングホルニV以外的我方单位全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：这关需要保护无法移动的母舰不被击坠，因为敌人有地形优势，与其等他们送上门，不如主动出击，尽快离开地势低的区域。注意在第一个平台时要尽量贴着外围走，以防遭到高处敌人的狙击，当来到较为平坦的区域后就可将敌人引下来逐个击破了。

第9话C レミアとヤンロン

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.レミア被击破 2.レミア以外的我方单位被击破
强化芯片获得条件	无

攻略要点：レミア一开始会变为NPC，不受我方控制，而且她之前还因为剧情还受了伤，放任不管的话到了敌方回合就会成为集中攻击的目标，不出两招就会被击坠。为了保住她，得有个比她HP还低的单位来吸引火力，最安全的方法是用ガエン造的傀儡作为替死鬼，虽然以傀儡的HP挡不了多少枪，不过火力已经分散了不少，其他机体则抓紧时间消灭敌机和帮レミア回复。

第10话A ロザリ-とムデカ

胜利条件	敌全灭
失败条件	ロザリ-或リュ-ネ被击破
强化芯片获得条件	无



攻略要点：这关ムデカ是我方的NPC，他击坠的杂兵是没有经验值和资金的，所以最好将リュ－ネ机体的武器改造一下，抢在他前面将杂兵击破。第三回合双方的增援赶到，合流后把剩余敌人全灭即可过关。

第10话B 防卫线、客来たりて

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.格纳库被破坏 2.我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：敌人并不算太强，占据高地迎击即可。全灭第一波敌人后还会追加一波敌人，不过同时我方也会有マサキ作为增援登场，而且最初出击的单位的气力也累积得差不多了，可以用各种强力武器快速击破敌人结束关卡。

第10话C プロポ-ズは突然に

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.テュッティ或ズボルバ被击破 2.我方全灭（我方增援后）
强化芯片获得条件	无

攻略要点：我方占据了高处和有利地形，先守住军事设施等敌人送上门，第三回合双方都有增援出现。这关临时加入的ヅボルバ击破敌机是没有金钱和经验的，所以只负责削减敌人的HP就好，击破还是留给我方。



第11话A 敌か味方か!?エル・バドレル

胜利条件	1.到达指定区域 2.敌全灭（敌方增援后）
失败条件	1.エル・バドレル到达指定区域 2.我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：这关初期需要先到达指定区域，虽然没有回合限制但也不能不紧不慢，因为还有一个和我方竞速的第三势力，如果被他们抢先到达区域可是会Game Over的。通往指定区域的路上设有不少炮台，只要进入其射程范围就会每回合受到少量的伤害，不过由于要赶路，不建议为了破坏炮台而停留，使用可移动后攻击武器能清多少是多少就行。指定区域前有不少敌人把守，同样先把挡路的消灭即可，因为到达指定区域后胜利条件就会改成敌全灭，同时我方开始的位置会出现少量敌增援。注意第三方势力无论是战力还是数量都要多于我方，不想经验值和资金被抢就得积极进攻。

第11话B トレイス出击

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	3回合内击破ゲオ－ド和全部继承者
强化芯片	カ-トリッジ

攻略要点：这关的强化芯片获得条件难度也不低，要求3回合内击破**ゲオ－ド**和他身边的杂兵，虽然杂兵一开始只有两个，其实只要从第二回合开始每到敌方行动回合就会增加两个，如果击破速度赶不上增援速度，那3回合内要想打完是不可能的，而且更糟糕的是这关开头我方单位因为剧情关系HP和MG只剩一半，难度可想而知，所以没有强迫症的玩家建议无视这个条件吧，如果非要芯片不可的话，可参考以下的方法。

战斗前先对机体进行强化，**サイバスタ－**的**ハイファミリア**起码要有4段改造，**ディスカッタ－**改成虚空斩波后再改3段，并为机体装上加装甲和回复HP的芯片，**ザムジ－ド**的**ツインフラクチャ－**改满，并为机体装上加移动力和加HP上限的芯片。战斗开始后，第一回合先分别用芯片和精神将**サイバスタ－**和**ザムジ－ド**的HP回满（要注意**サイバスタ－**的HP上限一定要比**ザムジ－ド**低），接着**サイバスタ－**用了精神**ひらめき**后往前移动3格，**ザムジ－ド**移动到它左手边的斜后1格，其他两机则不要进入敌机的攻击范围。敌方回合敌机会盯着攻击范围内HP最少的**サイバスタ－**来打，这时全部选择反击，因为是满HP和用了**ひらめき**，所以其中至少两次攻击都不用担心被击坠，剩下的一次就凹一下敌人打不中。第二回合让**レオゲイラ**移动到**ザムジ－ド**的后方，**ザイン**移动到**サイバスタ－**的后方，如果**サイバスタ－**受了伤就顺便进行修理，接着**サイバスタ－**用根性（受了伤的情况下）和**ひらめき**后移动到3架敌机的中间用虚空斩波击破正前方的杂兵，**ザムジ－ド**移动到**ゲオ－ド**正面和其邻接击破另一架杂兵。第二回合敌方补充两架杂兵，同样**サイバスタ－**还是被集中攻击的目标，照旧都选反击并凹一次敌人打不中。第三回合**サイバスタ－**和**ザムジ－ド**分别击破两架杂兵，而剩下的**ゲオ－ド**先让**ザイン**用6格的武器远距离攻击，最后**レオゲイラ**上前用格斗击破。

解决了**ゲオ－ド**和他的跟班后，战场会再追加两个BOSS级角色以及和之前一样的会在敌方行动回合补充的杂兵，不过两个BOSS只要HP低于一定程度就会撤退，并不难缠，最后把杂兵消灭就能过关。

第11话C ファイア＆ファイア

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.ヤンロン或レミア被击破 2.ヤンロン和レミア以外的我方单位全灭 3.ヤンロン和レミア9回合内未到达指定区域
强化芯片获得条件	8回合内ヤンロン和レミア到达指定区域
强化芯片	カ-トリッジ

攻略要点：这关需要ヤンロン和レミア在9回合内赶到指定区域，如果8回合内达到条件还能获得强化芯片，因此时间非常紧，一开始两人就得马不停蹄往



指定区域方向移动，我方其他单位则负责掩护。敌人不会主动出击，只会攻击进入射程范围内的目标，所以只需优先清理必经之路上的敌人，保证道路畅通就可以了，而且在ヤンロン和レミア到达指定区域前全灭敌人是获得不了芯片的，等两人到达指定区域后再全灭敌人也不迟。

第12话 手负いの翼

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：敌人数量虽然多，不过整体实力并不强，而且我方三条路线也终于合流，强力机体非常多，占据高处后让魔装机神级别的机体在前面顶着就可以等敌人自己上门送死了。

第13话 追迹者エラン

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	エラン生存的情况下过关
强化芯片	エネミ-ダウザ-

攻略要点：敌人的攻击力非常高，而且第一回合就会全军出击，我方不能没有计划地胡乱进军，否则就是送羊入虎口。推荐让ガエン或ベッキ－打头阵，两人一个有集中一个有铁壁，即使被围攻生存率也很高，而且还有强力的远程武器进行反击，一回合的反击下来可造成可观的伤害，然后轮到我方行动时再让主力机体压上，将受了伤的敌机逐个击破。エラン机体的HP很多，敌人不会攻击他，基本不用担心，但注意不要给他击坠敌机，以免浪费了经验值和资金。过关后有关卡分支，之前走的是A或B路线的话接下来会进入14话A，走的是B路线、过关时女性机师的等级大于男性机师、トレイス在12话和13话都有出击的话能进入14话B，否则还是进入14话A。

第14话A ワンダラ-・ワ-カ-

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	不Game Over的情况下击破5架デモンゴ-レム（金） 不Game Over的情况下击破10架デモンゴ-レム（金）		
强化芯片	バイタルブ-スト、风の加护、炎の加护、水の加护、大地の加护		

攻略要点：这关强化芯片获得条件里的デモンゴ－レム（金）并不会一开始就出现，需要玩家留一架デモンゴ－レム不击破，这样从第七回合开始，地图最南边就会每回合出现一个含金量非常高的デモンゴ－レム（金），一共持续10回合，也就是一共10个。但要注意场上每次只能有一个デモンゴ－レム（金），如果没能在它出现的当回合击破，那下回合不会出现新的，所以要完成强化芯片获得条件的话得在它出现的位置旁待机，当它一出现就予以击破。

第14话B めくるめくフィ-バ-タイム

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	不Game Over的情况下击破5架デモンゴ-レム（金） 不Game Over的情况下击破10架デモンゴ-レム（金）		
强化芯片	バイタルブ-スト、精灵石		



攻略要点：这关基本和14话A一样，不过出场单位是固定的，而且没有修理机，要避免无谓的伤害，另外这关获得的强化芯片也要好一些。

第15话 反アンティラス队发足

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方母舰被击坠
强化芯片获得条件	第一回合击破ド－ソン
强化芯片	エ-テルチャフ

攻略要点：敌人不仅数量多，而且个体实力也不弱，不过由于被我方包围，我方有先手优势。强化芯片获得条件要求战斗开始的第一回合就击破ド－ソン，ド－ソン离我方的出击位置并不远，在出击位置的最右边配置几台远程射击机体就能进行狙击，然后让ヤンロン用了气合后从背后放必杀技解决他。第二回合母舰的后方会出现敌增援，不过母舰的HP很多，而且还有修理能力，基本不用担心，可以先将初期的敌人消灭再回防也不迟。

第16话 テロネットワ-ク崩坏

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	ゲオ-ド、バッシュ、ドレル由我方单位击破
强化芯片	エクステンダ-

攻略要点：这关的敌人有左边的晨明旅团和正面的恐怖分子，这两个势力也是水火不容的，会互相攻击，可以利用这点等他们彼此之间打个半死后再坐享渔翁之利，不过这种放任他们自相残杀的打法也会损失不少资金和经验值，如不想造成这种情况就得积极进攻，这里用加了铁壁或集中的反击打法依然可以收到不错的效果，建议优先对付会先行动的恐怖分子，等打完恐怖分子累积了气力后对付晨明旅团也就是小菜一碟了。

第17话 パ-ゼミュ-トとテロリスト

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	击破ド－ソン
强化芯片	HP リカバリ－ MG リカバリ－

攻略要点：这关的地图为火山，溶岩付近和溶岩地形对火属性单位有不小加成，可以多派点出战。但同时也要注意非火属性单位在溶岩付近地形上不但会有负面修正，而且每回合还会受到少量伤害，行动时要尽量绕开这些地形。ド－ソン会在第五回合我方增援登场时撤退，如果要达成强化芯片获得条件的话一开始就得往敌军的方向移动，第三回合起码要赶到两个熔岩池中间的窄道处或更前，这样第四回合才能攻击得到ド－ソン。

第18话 グラギオスの凶兆

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.我方单位被击坠 2.我方全灭(我方增援后)
强化芯片获得条件	全灭杂兵
强化芯片	プラ-ナサ-キュレ-タ-

攻略要点：击坠初期杂兵后双方增援登场，敌方增援中虽然包括两架BOSS级机体，不过并不要求击坠，登场后的3回合他们就会撤退并过关，期间记得抓紧时间清理完杂兵来完成强化芯片获得条件。



第19话AB ネギラスを追う者达

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：因为第二回合双方增援就会出现，所以开始并不用急着进军，其中我方增援就在初期的出击位置附近，可以合流了再一起攻上去。敌人整体并不算太强，惟一要注意的就是BOSS的射程为7的可移动后攻击武器，很容易就能狙击我军的后方，修理机等HP少的单位记得要躲得远一点。

第19话C ファナティシズム

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.我方母舰被击坠 2.ヤンロン被击破
强化芯片获得条件	无

攻略要点：这关的敌人会使用自杀式攻击，开始ヤンロン也因此被打到只有一半HP，需要先为他回复。接下来的战斗也要注意自杀式攻击，敌人使用这招的条件是当我方有两个或以上邻接他时，会对邻接的单位造成一半HP的伤害，不过这招并非移动后可攻击武器，所以敌人接近后及时消灭就不会有问题。

第20话AB ビスモル政权发足

胜利条件	击破バシュリエ
失败条件	1.首相官邸被破坏 2.我方全灭
强化芯片获得条件	首相官邸HP为100%的情况下过关
强化芯片	フォ-リ-フィ-ルド

攻略要点：这关需要保护首相官邸不被破坏，一开始可以兵分两路，移动力高的机体往官邸正面移动，堵住通往官邸的小路，另一队则对付东南面的敌人。第四回合双方迎来增援，我方的增援为不受控制的NPC，注意不要在他们攻击范围内留下残血的杂兵，以免造成资金和经验值浪费。

第20话C 灾いを呼ぶ者

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：敌我双方离得很近，离出击位置不出几步就是敌人的攻击范围，所以一开始最好就在原地待机，等敌人过来后，下回合我方再取得先手。战斗过程中可以逐渐把战线往右边挪，利用右边的高地来迎敌。

第21话AB 偏屈爷さん

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	7回合内敌全灭
强化芯片	PPゲイン

攻略要点：敌人本身并不算太强，只是占据了高地，使得命中率和回避率都有加成，应尽量将敌人引到平地上再打。这关没有增援，只要稳扎稳打，7回合过关是完全没有问题的。

第21话C 非情の策士

胜利条件	1.敌全灭 2.击破エウリードII(敌方增援后)
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	レミア和シュテドニアス队长机战斗
强化芯片	フォ-リ-フィ-ルド

攻略要点：敌人的射程相当有限，而且不会主动出击，利用这点我们可以在其射程外慢慢和他们耗。全灭初期敌人后在基地的建筑物前有一次增援，用同样的方法对付即可，虽然BOSS有一招7格的必杀技，不过PN消耗非常大，把这招耗完它就只剩一招射程1格的格斗武器，基本就是任人鱼肉了。

第22话AB お宝骚动

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：这关有不少水地形，会使水属性以外的机体的移动力会大幅下降，导致部队的整体推进速度落下不少，而且敌人还有高地优势，如果我方在渡河的阶段就被敌人拦截，那就避免不了要苦战了。所以战斗一开始就要让移动力高的机体尽快到达高处堵住敌人的前进路线，然后大部队再跟上。

第22话C 报复と报国

胜利条件	击破ロヨラ
失败条件	1.レッフエン被击破 2.我方全灭(用レミア说得レッフエン后解除)
强化芯片获得条件	用レミア说得レッフエン
强化芯片	PPゲイン

攻略要点：レッフエン一开始是NPC，用レミア说得就会变为可操作单位。初期敌人除了BOSS和他身边的护卫外其他的都很弱，不妨主动出击，尽快清理掉，以便迎接第三回合出现第三方势力。初期敌人和第三方势力是会互相攻击的，可以放着不管，让BOSS和护卫把PN用完，从而无法使用必杀技，这样等我们接近的时候就安全很多了。

实用技术 攻略透解

第23话AB 对决、エル・バドレル

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	我方机体不被击坠的情况下过关
强化芯片	シ－ルドエンハンサ－

攻略要点：以前帮助过我方的エル・バドレル部队这次翻脸相向，对方每个人的实力都很强，即使是主力机体在面对他们时也不能大意。比较好的方法是让改满的魔装机神在前面顶着，熬过敌方回合后就集中攻击最近的那个，争取一回合能击破一架，这样越到后面就越轻松了。之前走B路线并且エラン出场的关卡都生存情况下这关过关后有分支选项，选“エランに协力する”依然是B路线，选“エランに协力する”则可以切换到A路线。



第23话C 炼金学协会からの使者

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	シモ－ヌ和ムデカマ－ガレット战斗
强化芯片	シ－ルドエンハンサ－

攻略要点：这关的地形对我方不利，应尽量在山路拐角的平地处进行战斗。第三和第五回合在敌方初期位置都会追加增援，但由于都是分批行动的，逐批消灭基本不会有太大的压力。

第24话A 新たなグラギオス神殿

胜利条件	击破ビレイル
失败条件	1.我方机体被击坠 2.マサキ使用精灵凭依 3.我方全灭（我方增援登场后）
强化芯片获得条件	无

攻略要点：开始我军在数量上处于劣势，其他单位要过后才会赶来汇合，所以一开始可以先按兵不动，等敌人攻过来。第五回合我方增援登场时，敌人也正好被两边的水池绊住脚，将部队分成两拨分头迎击即可。BOSS和他的两个跟班都不弱，同样引下来会比较好打，引的时候要注意最好将BOSS和跟班分散开来，一来可以分散他们的火力，而且将两个跟班击破后，我们就可以上到这边的平台上，利用高台的地形优势迎击从另一边赶过来的BOSS。



第24话B 执事とメイドとお坊ちゃま

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	2回合内我方不被击破一架机体的情况下过关
强化芯片	マジックアキュムレ－タ－

攻略要点：这关的敌人看上去虽然和以前很弱的杂兵没两样，但事实上都是强化过的，千万不要掉以轻心派非主力机体出场，这样肯定免不了陷入苦战。这关的强化芯片获得条件要达成也有一定难度，如果ミオ的击坠数已达到30机获得出场时气力加5的奖励，那可以尝试挑战。战前准备方面，ザムジ－ド的武器カッシ－ニの间隙起码要有4段改造，并为机体装上加气力和弹药上限的芯片。由于气力奖励加芯片的效果，一开场就可以使用カッシ－ニの间隙，ミオ使用铁壁后攻击HP最多的火属性杂兵，其他HP比ザムジ－ド低的单位要退到敌人打不到的地方，让ザムジ－ド在敌方回合时遭到集中攻击并反击，这样一回合下来大部分杂兵都只剩下一击击破的血量，可以全军一起上来收拾战场。



第24话C ポトミア州へ

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：和上一关相反，这关我方占据高处，开始先往西面的高台移动，然后等敌人自己送上门来就可以了。第三和第六回合分别都有敌增援，其中第六回合的出现在我方出击位置附近，和高台离得很近，出现后务必优先击破。

第25话A ネギラスの正体

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方母舰被击坠
强化芯片获得条件	无

攻略要点：相当简单的一关，敌人的数量并不多，而且还没有增援也没有强化芯片获得条件，全力进攻速战速决即可。

第25话B パ-ゼミュ-ト社の暗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	4回合我方行动内全灭初期敌人
强化芯片	モジュラ－ア－マ－

攻略要点：初期敌人只有杂兵，让主力机体魔装机神在前面顶着，其他机体在桥附近迎击，4回合内达成强化芯片获得条件并不困难。全灭初期敌人后敌增援在东北面登场，虽然其中有BOSS级机体，不过我方有高低差优势，而且还已经提升了气力，BOSS也不足为惧。

实用技术 攻略透解

第25话C 再会、ヅボルバ

胜利条件	敌全灭
失败条件	1. 我方全灭 2. 州军机被击破(第三方势力增援后)
强化芯片获得条件	第三方势力HP在50%以上过关
强化芯片	マジックアキュムレーター

攻略要点：第三回合我方出击位置的旁边会出现一架第三方势力的单位，需要保护他不被击坠，可以在军事基地一带布下防线进行迎击，注意BOSS的射程很长，得优先击破。

第26话A ありし日の思い出

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	由ギド击破ウエルスダイン
强化芯片	マジックアキュムレーター



攻略要点：开始我军和敌军分隔在两岸，虽然敌军初期部队的数量很少，但第三回合地图东面就会出现大量的敌增援，所以建议过了桥后从左边走，在高台上摆好阵型等敌人过来。另外敌人的杂兵都是水属性，ザムジード能派上大用场，建议关卡前对其进行一定的改造。

第26话B 潜入任务

胜利条件	敌全灭
失败条件	ギド或トレイス被击破
强化芯片获得条件	无

攻略要点：ギド和トレイス这关会驾驶特定的机体出战，记得把他们机体上的芯片换给别的机体。一开始先让两人往北面移动，和第三回合出现的我方大部队汇合，接着全员全速赶往西北面的高台，利用高低差优势应战，全灭敌人就可过关。

第26话C 内部告发

胜利条件	敌全灭
失败条件	ヅボルバ被击破
强化芯片获得条件	ヅボルバ击坠1架以上敌机
强化芯片	モジュラーアーマー

攻略要点：这关敌人会主动出击，如果想保险起见的话，可以利用一下我方出击位置前方的桥，先让全员退到地图最南边，让敌军攻过来，当他们堵塞在桥上后，就是我方发动进攻的好时机了。强化芯片获得条件方面，ヅボルバ有7格的可移动后攻击武器，虽然攻击力不高，但用来收拾残血的敌机还是很好用的。



第27话A ワッシャ-の真意

胜利条件	1.3回合内ファング生存 2. 敌全灭(达成胜利条件1后)
失败条件	1.ファング被击破 2.敌人被击破 3.我方全灭(达成胜利条件1后)
强化芯片获得条件	ファング的HP在50%达成胜利条件1
强化芯片	モジュラーアーマー

攻略要点：开始先让ファング使用集中并往西南方向逃离，坚持3回合后双方大部队赶到，同时ファング也会脱离战场。接下来的战斗速度是关键，得第一时间派主力机体前往森林和高台间的窄道拦截敌人，否则给敌人通过了这里的话就很难阻止其攻势，迎击会变得相当困难，而远程射击型机体可以往高处移动，从高台狙击敌人。

第27话B ゼルヴォイドの谜

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：这关两军中间的斜坡上方是迎击的好位置，摆好阵势等敌人过来即可，虽然期间会出现几次增援，不过数量还很少，而且还是分批行动的，只要及时消灭，不使敌人堆积起来就没有压力。

第27话C 暴走、ガッツォ-+

胜利条件	击破ガッツォ-+
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	5回合内敌全灭
强化芯片	アクセラレイター

攻略要点：这关胜利条件里的击破目标ガッツォ-+不会主动出击，需要我方攻过去，不过通往他所在区域的路被杂兵挡着，而且杂兵每回合都会增援，如果想完成强化芯片获得条件，就得多利用援护攻击，一旦打出缺口后，主力机体就用加速或突破一口气冲进去攻击ガッツォ-+，只要击坠ガッツォ-+就算完成条件，不需要按照作战目的所说那样敌全灭。

第28话A 祖父との诀别

胜利条件	1.4回合内说得ファング 2. 敌全灭(完成胜利条件1后)
失败条件	1.不说得ファング迎来第五回合 2.マサキ、セニア、メフィル任一被击破 3.ファング被击破 4.除ファング以外的我方单位全灭(完成胜利条件1后)
强化芯片获得条件	由セニア说得ファング
强化芯片	アクセラレイター

攻略要点：这关的初期胜利条件是说得在地图中间不会动的ファング，记得由セニア来完成以获得强化芯片。其他机体往盆地两侧移动，对付不断逼近的敌人，其中西面在完成胜利条件1后会追加敌增援，分配兵力时可以往这边倾重一些，消灭两边的敌人后两队人马在再中间合流，对付最后才出击的BOSS。

第28话B ソ-ンの目的

胜利条件	击破或击退ソ－ン
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	由我方击破バシュリエ和ウ－フ
强化芯片	アクセラレイタ－

攻略要点：ソ－ン不会主动出击，可以先清理第三方势力提升气力，最后再对付他。第三方势力的多数杂兵都只有 1 格的攻击距离，用各种间接攻击招呼就对了，但要注意 BOSS 有 6 格射程的武器，清完杂兵后 HP 低的机体得尽量靠后。ソ－ン的机体有 20 万的 HP，HP 降到一半以下就会撤退。



第29话 教母の残影

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	击坠52架以上敌机
强化芯片	ブラ－ナシ－ルド

攻略要点：这关的召唤装置每逢奇数回合就会召唤出 4 个杂兵，一直持续到 19 回合，所以要达成强化芯片获得条件就记得不要把敌人全灭，任由它召唤，反正敌人也不强，还可以用来给板凳机师练级。第三回合我方有**サフィ－ネ**作为增援登场，由于她在 A 路线才能用到最后，如果不是走这条路线就不用刻意培养了。迎来 20 回合时召唤装置会在自毁的同时并一次性召唤 20 个敌人，只要把这些敌人全部消灭，强化芯片获得条件也就自然一并完成了。

第30话 エルシ-ネの复仇

胜利条件	击破エルシ－ネ
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：一开始我方处于被包围状态，并且第三回合敌方行动时东北和西北面还会出现敌增援，所以原地迎击即可。BOSS 的 HP 将近 7 万，不过对于现阶段的我方来说也不算什么了，加了热血必杀技打侧面或背面很快就能解决。

第31话 怒りの炎

胜利条件	击破エルシ－ネ
失败条件	1.ヤンロン或レミア被击破 2.我方全灭（我方增援登场后）
强化芯片获得条件	由ヤンロン击坠エルシ－ネ
强化芯片	バイタルジエネレ－タ－

攻略要点：一开始我方只有两架机，而且**ヤンロン**还因剧情导致气力－10，推荐先往后撤，等第三和第四回合的我方增援出现后再一起攻上去。敌人先头部队就有两个 BOSS，其中**バシュリエ**会使用地图武器，一定要不惜精神先把她打倒，否则被她在人多的地方放了地图武器那就可不是开玩笑的。消灭了先头部队后接下来的战斗就相对轻松了，可以先重整态势再迎击。

第32话 テュッティの焦り

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.テュッティ或ミオ被击破 2.敌全灭（我方增援登场后）
强化芯片获得条件	无

攻略要点：最初敌众我寡，先让テュッティ和ミオ往南面移动，和第三回合登场的我方大部队合流。这关的地势比较陡峭，与其贸然攻上山，还不如在平地上等敌人攻下来，敌人没有了高低差带来的命中和回避修正会好打很多。



第33话 マジョリティ・パレ-ド

胜利条件	击破フォ－ラン
强化芯片获得条件	无
失败条件	1.我方进入指定区域 2.我方全灭

攻略要点：这关地图上标示的区域不能够进入，推荐全军往高台的方向进军，虽然绕了一点路，但一来能绕过不能进入的区域，二来消灭了高台上的敌人后，还可以利用高台地形迎击剩下的敌人。

第34话 儲からざる者食うべからず

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	由ジノ击破エリック
强化芯片	ブラ－ナレゾネ－タ－



攻略要点：这次晨明旅团的实力有了大幅提升，即使是杂兵的攻击力和防御力都非常高，要特别注意。第四回合敌方行动时地图的南面和西南面会出现敌增援，我方的推进路线可以稍微往北靠一点，利用高处优势来迎敌。BOSS 的必杀技攻击力破万，主力机体被打中也是非死即伤，不过命中不高，用回避能力高的角色引过来后要一回合内击破，不能留到下回合。

第35话 ド-ソンの野心

胜利条件	敌全灭
失败条件	1. 我方全灭 2. 我方母舰被击坠（我方增援登场后）
强化芯片获得条件	无

攻略要点：我方的初期机体出击在西北角，而第三回合才赶到的我方大部队出现在东南角，被分隔得相当远，所以这关的攻略关键就在于合流。当然，合流过程中少不了敌人的阻挠，除了初期部队外，二、四、六回合的敌方行动阶段都有敌增援，出现地点依次是南面、北面和东面，所以合流的地点最好选在中部。战斗前记得给初期的几架机体装上加移动力的芯片或技能，最好能有8或以上，战斗中以赶路优先，只打挡路或有威胁的敌人，当成功合流后，以敌方增援的那点兵力是不足以对抗我方的主力部队的，消灭完就可专心等BOSS了。



第36话A メフィルとツレイン

胜利条件	1. ツレイン说得メフィル 2. 敌全灭（完成胜利条件1后）
失败条件	1. メフィル或ロイズ被击破（完成胜利条件1后解除） 2. ツレイン被击破（完成胜利条件1后解除） 3. 我方母舰被击坠
强化芯片获得条件	无

攻略要点：メフィル由于被敌方控制，暂时变成了敌方单位，战斗的初期胜利条件需要先用ツレイン说得メフィル，由于未说得前不能击破BOSS，因此可以给ツレイン装上加移动力的芯片或技能，以求尽快完成目标。成功说得后胜利条件也会改为敌全灭，接下来就不用和BOSS客气了。

第36话B 灭ぼされし一族

胜利条件	1. 击破ソ－ン 2. 敌全灭（我方增援出现后）
失败条件	1. エラン被击破 2. ロスポ－ル被击破（我方增援出现后）
强化芯片获得条件	无

攻略要点：关卡前半是エラン和ソ－ン的单挑，ソ－ン的机体HP非常多，现阶段要打赢他是不可能的，当エラン机体的HP降到一定程度就会发生剧情，エラン撤退的同时，我方增援和第三方势力的部队登场。后半ソ－ン依然会留在场上，而且这次他可是会主动出击了，我方要第一时间前往南面对付第三方势力，争取多击坠敌机累积气力，否则给ソ－ン击坠了过多的杂兵会导致我方气力提升不够，那最后对付ソ－ン的时候会非常吃力。由于杂兵不多，清理时要多留给主力单位击坠，特别是有强力必杀技和能使用精灵凭依的单位，这样打ソ－ン时才不至于帮他挠痒，只要把ソ－ン的HP打到一半他就会撤退。

第36话C ラ-ダットの波澜

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：非常简单的一关，敌人不仅数量少，而且还非常弱，用来给板凳单位练级再好不过了。

第37话A 家族の绊

胜利条件	敌全灭
失败条件	ファング被击破
强化芯片获得条件	由ファング击破ベルガ
强化芯片	PNリペア

攻略要点：这关的杂兵HP很多，精神可以尽早使用，以减轻战斗压力。相反这关的BOSS却不怎么够看，有了前面累积下来的气力，几个必杀技就能解决，不过要记得由ファング击破来完成强化芯片获得条件。

第37话B そこにあってはならないもの

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击破マ－ガレット（敌方增援登场后）
失败条件	1. ギド或トレイス被击破 2. 我方全灭（我方增援登场后）
强化芯片获得条件	无

攻略要点：开始我方只有ギド和トレイス，如果有培养过要击坠面前的敌人并不难，没有的话就往西南面撤退，和第三回合登场的我方大部队汇合。全灭初期敌人后地图西面追加敌增援，利用高台地形优势迎击即可，注意增援里的マ－ガレット被击破后会复活一次。

第37话C 亚流者と信奉者

胜利条件	击破セウラント
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	ライコウ、ユノ－、スメラ三人和キガ战斗
强化芯片	PNリペア

攻略要点：和23话C类似的一关，都是我方处于低地势，而攻略方法也是差不多，首先从西边上山，在高处敌人射程够不到的平地迎击，这关的杂兵射程只有4格，可以说比第23话C要好打不少。BOSS中的セウラント被击破会使敌人全军撤退，之前记得让ライコウ、ユノ－、スメラ三人和キガ战斗，以完成强化芯片获得条件。

第38话A 目覚める大地

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击破ビレイル（我方增援登场后）
失败条件	我方母舰被击坠
强化芯片获得条件	由ミオ击破ビレイル
强化芯片	SPリペア

攻略要点：ザムジ－ド习得精灵凭依的一关，一开始由于它被埋在了地下，需要我方的其他机体为其争取时间。在第三回合敌我双方增援出现的同时，ザムジ－ド也会以精灵凭依状态登场，由于精灵凭依状态有时限，推荐让其西北方向移动，对付一会出



现的敌方第二次增援。BOSS 被击倒后会复活一次，第二次记得由ミオ来击破来完成强化芯片获得条件。

第38话B 执事の务め

胜利条件	击破フォ－ラン
失败条件	1.エラン被击破 2.エラン以外的我方单位全灭（说得エラン后解除）
强化芯片获得条件	マサキ说得エラン
强化芯片	PNリペア

攻略要点：这关卡开始需要先用**マサキ**对无法行动的**エラン**进行说得，这样他就会加入，正式变为我方单位。敌人的数量很多，最好先引到平地上再打，注意击破 BOSS 就会过关，要资金和经验值的话记得先把杂兵全灭。

第38话C ヅボルバの想い

胜利条件	敌全灭
失败条件	テュッティ被击破
强化芯片获得条件	无

攻略要点：ガッデス习得精灵凭依的关卡，开始只有テュッティ一人，可以边回复边往东边移动，和我方接下来出现的增援汇合。增援需要テュッティ机体的 HP 低于一定程度以下或第三回合时才会出现，这时テュッティ的机体也会进入精灵凭依状态，如



果此前テュッティ的机体已经改满，那可以直接应战，有条件的话再装上回复弹药的芯片，基本等不到我方增援赶过来，她一个人就可把敌人全灭。

第39话A ザム-ジュの传言

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方母舰被击坠
强化芯片获得条件	无

攻略要点：这关地图的中间正好是盆地，加上敌人会装出击，我们可以稍微往前移动一点，等敌人下到盆地的最低处再利用高低差优势发起进攻。全灭初期敌人后西南面会追加一批敌增援，其中包含了几个 BOSS 级角色，使用之前累积下来的气力放必杀技很快就能解决。

第39话B エランの决意

胜利条件	击破ド－ソン
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	不和**ムデカ**、**ホルヘ**、**ニ－ナ**发生战斗过关
强化芯片	SPリペア

攻略要点：这关敌人分为两股势力，其中人数较少的第三势力**ムデカ**、**ホルヘ**、**ニ－ナ**三人会主动攻击第二方势力，所以只要我们不主动攻击他们，要达成强化芯片获得条件是没有问题的，而且他们机体的攻击力都不低，可以好好利用一下。

第39话C ド-ソン先脚

胜利条件	击破ド－ソン
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：这关是三方势力混战，山崖上和山崖下的两股势力会互相攻击，如果不想经验值和资金被抢走，那就得优先消灭山崖下的敌军，这拨敌军的特点是杂兵比 BOSS 还强，前线的主力机体一定要活用 ZOC 巩固好防线，以防被杂兵突破危及到后方的修理机等单位。等消灭了这拨敌军后，山崖上方的敌军也差不多下到平地来了。

第40话A 清算の对峙

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：本作的难关之一，敌人除了有 5 架 BOSS 级机体外，还有大量能力不低的杂兵。一开始要尽快消灭正对面的部队占领的高地，然后堵住路口来迎击，否则一旦给敌人全面攻过来，那就会腹背受敌。不过这种打法对部队的整体移动力有一定要求，因为一旦有移动慢的单位拖后腿，就有可能被东面的敌军从山腰处拦截，所以出战的机体最好以移动力高的机体优先。另外如果资金有剩余可以把主力机体的地图武器改满，用地图武器来清理杂兵会比较有效率。

第40话B 最强を求めて

胜利条件	1. 击破**ロイズ** 2. 击破或击退**ソ－ン**（完成胜利条件 1 后）
失败条件	**エラン**、**マサキ**、**オキュラ**、**セレマ**任一被击破
强化芯片获得条件	无

攻略要点：这关的难点在于初期的战斗，由于门前的几个杂兵非常棘手，精神就不用吝啬了，用气合把气力提升上去后就放必杀技轰吧，熬过这个阶段后面也就轻松了。注意**ロイズ**有魔法阵保护，只有**エラン**、**マサキ**、**オキュラ**、**セレマ**四人的攻击才能对其奏效。击破**ロイズ**后**ソ－ン**登场，虽然这次他也是 HP 低于一半就会撤退，不过现在我方也强化了不少，精灵凭依后用必杀技加援护攻击要击破他是完全可能的，如果**ヤンロン**机体的宝具・火风青云剑已经改满，那他精灵凭依后一个人加魂打侧面或背后都有 12 万以上的伤害，连援护都不用。

第40话C 要塞搜索

胜利条件	全灭炮台以外的所有敌人
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	击破10座以上炮台

强化芯片	SPリペア

攻略要点：一出来就要面对几个近3万HP的杂兵，在气力还不能使用必杀技的阶段比较吃力，建议用精神把气力提升上去，并活用援护攻击来增加伤害，只要把敌人的先头部队消灭，这关也就相当于过了一大半了。注意ピレイル的机体有地图武器，回合结束时不要在他附近留下残血的机体，否则他十有八九都会使用，把他击破后还会复活一次，不过也只是垂死挣扎而已。

第41话A ペンタルコス

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：这关的地图左右对称，敌人的先头部队也会从两边一起攻过来，我方得分开两拨进行迎击，但注意移动的时候不要太过靠近中央的高台，否则会遭到高台上的敌人的狙击。BOSS和两侧各4个守卫的杂兵是不会主动出击的，杂兵可以用7格的武器在远距离消灭，两边都消灭完守卫后先在BOSS的射程外集结，然后一起攻上去。



第41话B シュウの指す行方

胜利条件	击破シュウ
失败条件	エラン被击破
强化芯片获得条件	无

攻略要点：这关シュウ作为敌人挡在了我方面前，他的实力很强，两招必杀技的攻击力都破万，我方大部分机体被打中不死也半残，不过两招的消耗也很大，不一会PN就会见底，这时就可围攻上去了。

第41话C 巨大要塞攻略战

胜利条件	1. 破坏全部エネルギ－供给装置 2. 全灭炮台以外的所有敌人（完成胜利条件1后）
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：初期的敌人数量不多，不过要塞中却机关重重，除了墙上的炮台外，还有会阻挡我方前进的激光、一旦有复数目标进入攻击范围就会发射的大炮，攻略起来非常吃力。关卡的初期胜利条件为破坏大炮的能源供给装置，每门大炮都有3个能源，每破坏一个，大炮的攻击范围都会缩小，破坏完3个就能使其无法发射。最初区域的能源供给装置在大炮旁边，不过区域正前方都是大炮的攻击范围，不能一起冲进去，先让部队在门口处待机，接着派移动力高的机体深入到敌人附近破坏掉激光发射装置，当两边的激光消失后，其他单位再一口气接近大炮把能源装置破坏。第二个区域能源装置和大炮是分离的，能源装置在更深入的区域内，而且还有门阻隔，同样为了不进入大炮的射程内先在中间的柱子后方待机，破坏掉两侧的激光发射装置后，派移动力有7格的单位前往两边破坏掉阻挡正面的激光发射装置，这样在柱子后方待机的单位方可绕过柱子来到大门前，破坏掉大门就能攻击到能源供给装置了。破坏掉所有能源供给装置后东北的区域会出现敌增援，所以可以先留下一个能源供给装置，等我方回复好并就位后再破坏，这样敌人一出现就能对其迎头痛击。

第42话A 追怀に抱かれて

胜利条件	1. 解除魔力结界 2. 击破ワッシャ－（完成胜利条件1后）
失败条件	我方全灭
强化芯片获得条件	无

攻略要点：A路线的最终话，和上一关一样有左右两条路，并且两边的兵力都是相等的，不过这关的敌人很强，还是全军往一个方向走比较安全，等消灭了一边的敌人后，另一边也会自己送上门来。BOSS开始有结界保护，需要同一回合内击破他身边的3个杂兵，这样才能破坏结界。把BOSS击倒后他还会复活并变身，让3架魔装机神精灵凭依后放必杀技解决吧。

第42话B 师弟の对决

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击破ソ－ン（完成胜利条件1后）
失败条件	エラン被击破
强化芯片获得条件	无

攻略要点：一开始是三方势力混战的B路线最终话，可以等两边打得差不多后再上去，否则HP普遍偏少的我方一过去就会成为众矢之的。击坠ピレイル后バシュリエ和ウ－フ两人也会撤退，如果感觉已经应付不过来，可以优先对付他。把两个势力消灭后ソ－ン登场，一同出现的还有フォ－ラン，不过只要击坠ソ－ン就可过关，精灵凭依后就用必杀技轰吧，他只有20万出头的HP，而且还不会玩复活的手段。

第42话C 虚荣の代偿

胜利条件	击破キガ
失败条件	1.テュッティ被击破 2.10回合内未救出テュッティ（救出テュッティ后解除）
强化芯片获得条件	无

攻略要点：最初敌人使诈将テュッティ困在了陷阱中，如果10回合内不把她救出来就会Game Over。救出的方法是击破墙壁上的炮台，一扇墙壁上共有6座炮台，全部摧毁就能使这扇墙壁打开。一扇墙壁开启后可打通两条路，注意两边的通道打通后会出现敌增援，所以不想麻烦就只打通一边即可。另外当把一边的增援打完后，通往BOSS通道的墙壁也会自动打开，无需再摧毁炮台。

第43话C 爱憎の向こうに

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击破セウラント（第一次击破セウラント后）
失败条件	1.テュッティ被击坠 2. 使用精灵凭依（第一次击破セウラント后解除）
强化芯片获得条件	无

攻略要点：C路线最终话的BOSS最初只有98000的HP，而且没有HP回复能力，看上去很好打，不过实际上它每回合都会吸收一个周围的杂兵来增加自己的能力，增加的能力包括HP、攻击力和防御力，所以战斗拖得越久BOSS就越难打，应当尽快击破。沿路的杂兵只要清理挡路的就行，如果怕不够气力，可以让气力不够的单位和BOSS战斗一次，这样能触发剧情使该单位气力得到10点的提升，但切记气力提升后也不要使用精灵凭依，否则直接Game Over。击破BOSS初期形态后，它会以第二形态在我方出击位置楼梯最下方平台复活，HP有250000，还有威力巨大的地图武器，不过这时不能使用精灵凭依的限制也会得到解除，凭依后就用必杀技轰吧，不出几招就能击破。

通关特典 · 多周目继承获得资金（50%）、PP（50%）、击坠数、隐藏武器、隐藏技能、特殊技能格数

实用技术 攻略透解



LOST PLANET 3

主线任务通关需要12个小时，
全任务完成需要18个小时左右。

文 阳光成员 Burt 编 时雨 美编 NINA

失落的星球3	Capcom	动作射击
多机种	Lost Planet 3	美版
	2013年8月27日 本地1人，在线2～10人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

当年的《失落的星球》1代技惊四座，冰天雪地中和怪物战斗的感觉十分新颖，但是自2代起这个品牌就逐渐没落了。而本作距离前作发售已经有3年过去了，Capcom将其外包给了Spark Unlimited小组开发，本着将经典系列交给带有新创意的欧美工作室制作的思路，这款系列新作担负着重新振兴系列的重任。本作相比系列前作有许多改变，旨在带给玩家一种截然不同的游戏体验，闲话少说，让我们一起开始在这颗失落的星球上的冒险吧。

系统介绍

基本操作

X360版操作	PS3版操作	徒步作用	钻探机作用
左摇杆	左摇杆	角色移动	钻探机移动
十字键↑	十字键↑	任务显示	任务显示
十字键←	十字键←	—	上一曲
十字键→	十字键→	—	下一曲
十字键↓	十字键↓	快速转身	播放音乐
右摇杆	右摇杆	移动视角	移动视角
RS键	R3键	肉搏	—
LS键	L3键	奔跑	电击
A键	×键	翻滚、进入掩体	—
B键	○键	使用	离开钻探机
X键	□键	上弹、修理、按住切换特殊弹药	近战攻击
Y键	△键	切换武器、按住切换手枪	切换模组
RB键	R2键	手榴弹	防御
LB键	L2键	使用勾爪	绞盘
RT键	R1键	开枪	钻头、火焰喷射器
LT键	L1键	瞄准	抓取
START键	START键	暂停菜单	暂停菜单
BACK键	SELECT键	装备菜单	装备菜单

注：下文的操作和流程以X360版本为准





©CAPCOM CO.,LTD.2013 ALL RIGHTS RESERVED.

T能源



本作取消了前作拾取T能源回血的设定，使得T能源变为了货币存在。获取T能源的方法有两种，杀死敌人后拾取和完成任务的奖励。T能源的用途很少，只能用来购买武器和升级，或者购买用以升级钻探机的零件，但前期玩家会经常遇到缺钱的情况，所以应合理规划需要购买的物品，尽量将T能源积攒一些用来购买强力的武器和升级。

收集要素

本作的收集要素非常丰富，包括音频日志、文字日志、图鉴、终端柱、遗物、稀有爬虫六类。其中两种日志仅起到补充剧情，交代背景资料的作用，并无实用价值，而图鉴则是Akrid的介绍。终端柱能够为玩家提供T能源，是迅速获得大量T能源的绝佳方法。收集全部遗物可以在宗一处获得奖励。稀有爬虫的收集则用来在动物学家处购买能力升级。



商店要素一览

武器



游戏中共有两处商店可以购买武器，分别是基地一楼和幸存者营地的武器店。

名称	威力	射速	精准度	价格
散弹枪	高	中	低	1500
突击步枪	中	高	中	2500
猎枪	高	低	高	7500
气枪	低	高	低	8000
榴弹发射器	高	中	低	10000

武器升级

武器升级花费T能源，玩家需要先购买相应武器，才能购买对应的武器升级，每种武器各有一项升级可以购买。

武器	效果	价格
手枪	威力增加50%，但后坐力也随之增加	1250
突击步枪	增加弹夹容量，加快换弹速度	1500
散弹枪	减小后坐力	2500
猎枪	加装狙击镜	5000
火箭弩	可以手动预装填三发弹药	4000
气枪	减小后坐力，增加命中率	5000
榴弹发射器	举枪后显示弹道轨迹	6000

钻探机升级



钻探机升级需花费零件，零件可以在游戏中拾取，也可以在武器店中使用T能源购买。

名称	效果	花费零件数量
T-ENG Absorber	解锁钻探机收集T能源的功能	5
Hardened Hull +25%	装甲增加25%	2
Hardened Hull +50%	装甲增加50%	3
Hardened Hull +75%	装甲增加75%	4
Hardened Hull +100%	装甲增加100%	5
Winch	解锁绞盘功能	0
Extended Winch	绞盘射程增加50%	4
Forearm Bash	增加攻击速度	2
Double Arm Smash	增加三连击攻击的伤害	3

能力升级



能力升级需要花费代币，代币的取得方法为收集稀有爬虫，购买地点为幸存者营地大门旁二楼的商店。

名称	效果	所需代币数量
Technique-Luckshot	增加掩体中盲射的命中率	2
Technique-Quick Finger	上弹速度增加25%	3
Thermalized Suit	体力恢复速度增加100%	5

特殊弹药

特殊弹药是本作的一大特色，按住X/□键即可切换为特殊弹药。游戏中的每一把武器都有相应的特殊弹药，除手枪的特殊弹药外，其他武器的特殊弹药均需要在武器店中花费T能源购买。具体的特殊弹药效果如下：

武器	名称	效果
手枪	基因标注弹	收集Akrid的基因，完成图鉴
散弹枪	弹跳弹	击中坚硬物体便会反弹，室内场景使用效果极佳
突击步枪	燃烧弹	造成小型爆炸，可以引燃Akrid的核心
猎枪	铀弹	对小型Akrid和大型Akrid的核心造成巨大伤害
火箭弩	爆炸弓	击中生物后会立即爆炸，未击中时则启动感应模式，当有敌人靠近时引爆
气枪	制导弹	当子弹靠近目标时会自动制导命中目标
榴弹发射器	生化弹	发射生化毒气，对区域内的所有生物造成伤害

流程攻略

注：以下操作以X360版的操作为准，全成就/白金需要困难难度通关，此难度一周目便可选择，并且本作通关后无法继承武器装备，所以想一遍拿到所有单机成就的话可以直接从此难度开始游戏。

Act 1

剧情

一连串的爆炸声中，年迈的主人公吉姆·佩顿被孙女戴安娜摇醒，被巨石压在废墟之中的他在临别之际向孙女讲述了自己的秘密经历。

佩顿和克瓦尼博士乘坐的小型飞行器因风暴坠落在殖民星E.D.N. Ⅲ上，佩顿出发去寻找附近的信号发射器，以便发送求救讯号。

流程

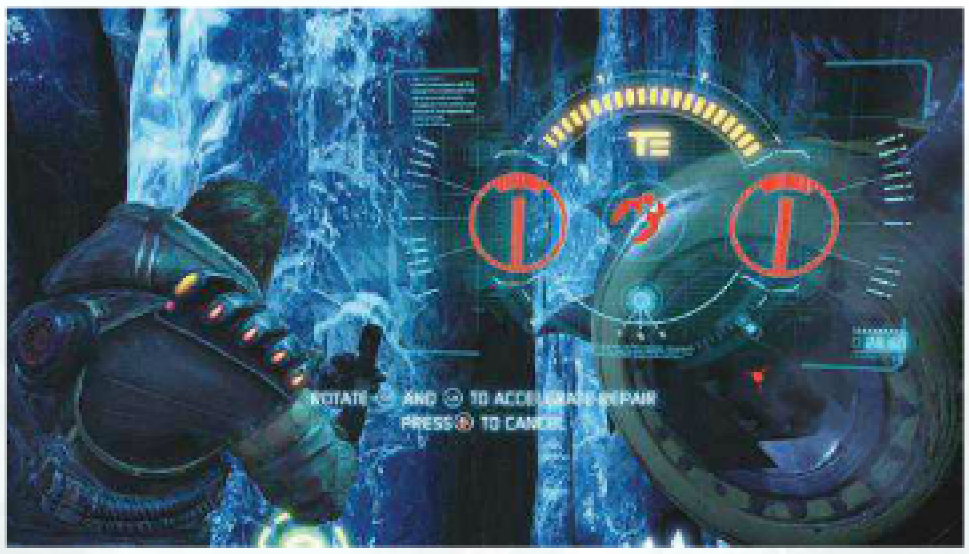


一路跟随任务提示前进，迷失方向的话按十字键↑可以显示任务提示，此功能十分便利，大大降低了本作寻路的难度。进入山洞后不久便会遇到本作的第一个敌人乌贼，射击头部可以一枪毙命。前往目标地点调查会引来大量敌人飞奔而过，躲在掩体中待他们全部经过，但最后还是被一只冰豹发现，连打A键挣脱，危急时刻被赶来的同伴驾驶的钻探机所救。

剧情

佩顿和克瓦尼博士跟随搭救自己的殖民星工作人员返回基地，在机械师盖尔的帮助下佩顿取得了自己的钻探机并开始了自己作为钻探机驾驶员的工作。

流程



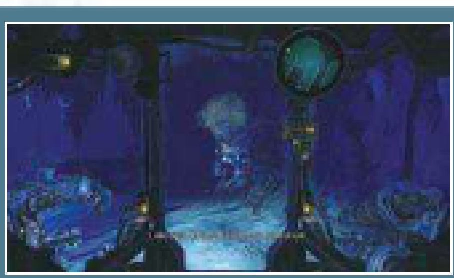
剧情过后马上就是一场战斗，有众多乌贼从左侧的山坡上下来，要多利用雷达提前判断敌人方向。不一会开路的碎冰车就发生了故障，走过去按住X键开始修理，同时旋转两个摇杆使其都变蓝即可。等待碎冰车继续开路时要注意身后再次出现的乌贼，返回车上回到基地。

剧情过后操作权回到玩家手上，此时先向任务提示的反方向走，穿过透明门帘后左手边的管道上有第1个音频日志。向任务提示方向前进，穿过蓝色门帘后向右看，在桌子上发现第1个文字日志。继续跟随任务提示前进，来到一个岔路时先向左走进入兵营，一进门正对门口的桌子上放着第2个音频日志。之后向左走，在疯狂尼尔前面的小桌上有第3个音频日志，继续沿墙走可以在疯狂尼尔的另一侧的桌子上找到第2个文字日志。

沿任务提示前进，乘坐电梯前往最底层1层，前进到岔路时右转来到武器店，武器店对面的围墙最右端上放着第4个音频日志。从右侧离开后沿路向北走到尽头，左边的栏杆的铁锹旁找到第3个文字日志。继续向前在岔路右转，在一个正在铲雪的工人的背后有第5个音频日志。全部收集后便可前往任务地点，到达后触发剧情，剧情过后先不要着急离开，柜台的最右边有第6个音频日志。

前往武器店购买匕首后乘坐电梯来到主甲板所在的2层，先不要急着前往任务点，一直向前走，上楼梯后左边的桌上有第7个音频日志，而它右边的区域下楼梯后就能在地下找到第4个文字日志。继续向任务点的反方向前进，在地图东北角的红色桌子上放着第8个音频日志。拿到以上三个收集品后便可以到任务点和盖尔对话触发剧情了，按照提示学习钻探机的操作。

剧情



之前驾驶钻探机搭救主人公的拉罗什外出工作后便与基地失去了联系，佩顿的第一个任务便是出去一探究竟并把他带回来。

流程



驾驶钻探机离开基地后先向左走，到尽头后按B离开钻探机，沿路下去后左转会发现一个隐藏的山洞，进入后便能在箱子上发现第9个音频日志。原路返回钻探机中，一路跟随提示来到拉罗什所在的区域，离开钻探机徒步下楼梯，路上的敌人可以无视直接前去对话触发剧情。剧情过后出现两只新敌人甲虫，尾部的红点是其弱点，利用翻滚躲避它的冲撞，同时小心另一只从背后偷袭。

剧情

找到拉罗什后佩顿向基地报告了他所在的位置，基地决定派出另一只搜救队前往救援，而基地交给佩顿另一项任务，前往Akrid的巢穴内寻找之前架设的终端柱，回收它收集的T能源。

流程



沿任务提示前进不远就能在路右边发现一个发光的弹药箱，而弹药箱对面的箱子后面就是第5个文字日志。进入巢穴后会发现无限出生乌贼的乌贼卵，趁其打开时按RB向它丢出一个手雷便可将其消灭。继续向前会发现场景中有很多暗红色的脓包，靠近即会爆炸，可以拉开距离后射击引爆再通过，临走别忘了捡起旁边的弹药补给。来到终端柱后先不要着急回收T能源，在终端柱的后面有一个补给箱，打开后不但能获得弹药同时还能取得第10个音频日志。

剧情

返回途中突然接到基地的通讯，得知一场"帝王级"风暴正在接近中，基地要求佩顿立刻返回并开启动基地的系泊装置。

流程



返回的路上会有几场小规模的战斗，一处弹药补给旁还有两个T能源可以拾取。在之前搭救拉罗什的区域中乌贼是无限刷新的，所以不要恋战迅速返回钻探机中离开此区域。启动系泊装置需要旋转3个开关，靠近任务点后瞄准目标，变蓝后按下LT抓住开关，然后顺时针旋转左摇杆即可。

剧情

在众人的欢呼声中佩顿安全地返回了基地，但通讯员又传来噩耗，在风暴期间山洞中的监测站的信号消失了，布拉多克给了佩顿一个勾爪，希望他能前往山洞察看情况。

流程

驾驶钻探机返回基地停好，乘坐电梯来到3层，前往目标地点对话触发剧情，取得新装备勾爪，然后返回2层主甲板，驾驶钻探机离开基地前往任务地点，利用勾爪降到下层，修理发生故障的装置。

剧情

返回钻探机后，佩顿又接到了新的任务，前往汉尼曼盆地架设一个终端柱。

流程

利用勾爪返回钻探机的途中会遭遇新敌人高级乌贼的攻击，高级乌贼能够吐粘液攻击玩家，同时护甲更厚需要数枪才能击毙。第2次使用勾爪攀爬后，前面不远的箱子旁可以拾取到突击步枪。全灭此区域的敌人后，在再次使用勾爪攀爬前先向右侧地面观察，不难找到第11个音频日志。

多次使用勾爪后返回钻探机，按提示前进，途中会遭遇另一场风暴，刚按B离开钻探机准备维修便

TIPS 游戏中的导航功能非常实用，但偶尔会遇见BUG。遇见BUG时就直接朝目的地前进即可。



遭到了冰豹的攻击，先连打A键挣脱，然后利用RS瞄准它的头部红色区域后按下RT攻击，成功3次后杀死冰豹。此后共有两波冰豹袭来，冰豹不但速度快，而且弱点只有头部，其冲刺后会有较大的硬直可以趁机攻击。全灭冰豹后射击覆盖在钻探机腿和手臂上的冰层，全部清除后继续驾驶钻探机前进。

前进不远便来到需要徒步前进的地方，离开钻探机，一路利用勾爪下降到底层，此处注意观察脚下，只要边缘的标记变成绿色便可按LB降下去。来到最底层迎来本作的第一场BOSS战，与高级冰豹的战斗分为两个阶段，第一阶段只有高级冰豹自己，攻击方式和普通冰豹并无太大区别，当它受到一定伤害后便会逃跑，并带来两只普通冰豹，集中火力消灭两只普通冰豹后再次形成和高级冰豹的一对一局面便轻松多了，当高级冰豹全身发红的时候就说明它体力不多了。另外这场战斗无需节省弹药，并且旁边的地上就有一个弹药补给，用自己最强武器攻击，总体来讲难度不大。

剧情



佩顿每天完成着各种各样的工作，他的能力和杰出表现大家有目共睹，他交到了许多朋友，成为了布拉多克的得力干将，但也招来了拉罗什的嫉妒。

布拉多克希望拉罗什前往萨克里顿峰修理一个通讯讯号接收器，但拉罗什因为自己的钻探机没有机关炮而拒绝执行任务，而佩顿听到两人的争吵后自告奋勇前去执行任务。

支线



前往实验室和科瓦奇博士对话，他每次会给玩家指定一种目标敌人，击杀足够数量的该生物后便可以回到实验室找他对话完成任务，完成后需要再和他对话才会接受下一个任务。每次任务奖励为2000，总共六个任务，分别为：

1、20只乌贼。

2、4只甲虫。

3、6只冰豹。

4、10只爬虫。

5、5只蜈蚣。

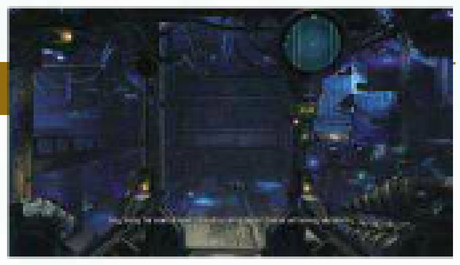
6、1只高级冰豹。

科瓦奇博士的任务在接受后可以开启寻路找到该种类敌人存在的区域，可以利用这一特性来补齐图鉴，特别是比较罕见的高级冰豹。也可以和其他任务一起完成，并不限定要在特定的区域内杀敌。

支线

终端柱已经收集了足够多的T能源了，前去回收。此任务和之前的一个主线任务是相同的，在继续剧情的过程中此类任务还会数次出现，故不再赘述。

支线



进入Bailey's Crossing区域后接到此任务，玩家需要清除本区域的一个泵上的冰层，然后打开泵，但泵的电源过载需要下去维修，修好后再次旋转开关打开泵即可。

流程

控制回到玩家手上后立刻向后转，穿过门帘后会能在地面上发现T能源，从通道中出来后左前方的楼梯上到二层，地面上还有另外一个T能源。先乘坐电梯前往3层，在兵营的右侧有一块新的区域现在开放了，从最右侧的门进入厨房，左边的桌上有第6个文字日志，左侧一个门口写有56的挂着蓝色门帘的屋内有第12个音频日志。继续向前进入科瓦奇的实验室，进门后直走，第13个音频日志在最里面朝着墙的桌子上。

驾驶钻探机前往目标地点的路上，进入Bailey's Crossing区域后先向左走，会看到一个毁坏的高架，离开钻探机利用勾爪上去，在正前方的积雪下藏着第14个音频日志，需要先用枪击碎上面的冰层才能拾取，右侧的积雪下则藏着三个T能源。返回钻探机后稍向前走便会遭到高级乌贼的攻击，此处有一个楼梯，徒步上去正前方的积雪下有第7个文字日志。继续向前会遇到很多甲虫，此处要善于利用钻探机的弹反，即在面对敌人的情况下，在被击中前的瞬间按RB防御，即可使甲虫出现大硬直，此时只要过去按LT抓起敌人然后按RT即可将其秒杀。

沿路前往目的地，到达大门前左边有一座铁塔，利用勾爪上去后绕到后面可以找到第8个文字日志。将钻探机停在底层后，玩家需要徒步前去开启总共6个开关。开启第一个开关后需要修理一个发电机，之后利用勾爪爬上悬崖，悬崖上有一个弹药箱，弹药箱对面的墙角的冰下藏着第9个文字日志。

在前往第四个开关的路上会遇到新敌人蚊子，前方的蚊子巢穴是本关的一个难点，前后左右各有一个蚊子卵，要迅速消灭卵后再逐个击杀蚊子，否则蚊子数量多起来后将步履维艰。开启第四个开关后利用勾爪来到平台拉动扳手，扳手对面有第10个文字日志和一个弹药箱。在前往第五站的路上，会钻过两个的水泥洞，后面有很多乌贼，在前方需要使用勾爪上去的悬崖前的石头后面可以找到第11个文字日志，悬崖上面有一个乌贼卵，也可以先上去将其炸掉后再回来拿。继续前进玩家会进入一个新区域，在新区域中行进不远会看到正前方有一个发出蓝色光芒的反应堆，左转前往尽头的石头可以找到第12个文字日志。

抵达峰顶修理讯号接收器后遭遇巨蟹BOSS，先要攻击他两只钳子上的红色部位，两个钳子全被打掉后BOSS的攻击手段便少的可怜了，和BOSS保持距离等待它攻击，当它发出咆哮向玩家发起冲撞时侧向翻滚躲避，然后趁BOSS硬直攻击其背部，反复数次才能将其击破。击败BOSS后进入小屋，在开关对面的桌子上放着第13个文字日志。



剧情



来到山顶，佩顿发现损坏的接收器旁居然有一个人，但那人马上发现了佩顿，便纵身跳下山崖。佩顿将情况报告给布拉多克，但布拉多克却对佩顿的话将信将疑。成功修复讯号接收器后布拉多克希望佩顿在返回的途中去确认一下罗曼博士的状况，当找到罗曼博士时佩顿却被当成了可疑人物，但当佩顿说出自己在山顶也见过了神秘人物后，罗曼告诉佩顿，布拉多克肯定隐瞒着什么，这个星球上一定有什么秘密。

向布拉多克报告了两人平安无事后，布拉多克告诉佩顿在元首峡谷需要安放新的装置，希望他能和盖尔取得联系，升级一下自己的钻探机然后前往。

支线



当玩家找到罗曼博士后取得此任务，使用罗曼博士给你的基因标注枪射击未被标记的敌人来取得敌人的图鉴。此后遇到没收集过的敌人就尽量收集，具体的全图鉴收集方法请参照后文全图鉴收集攻略。

支线

升级钻探机后获得此任务，游戏中一共有五个地点需要安放终端柱，前往目标地点寻找一个蓝色的短柱，过去按住B键安放。全部安放后的奖励为3000，安放过终端柱的地点每过一段时间便会提示过去回收T能源，每次回收奖励为2500，所以应尽早安放这些终端柱以便获得最大的经济优势。具体地点如下：

1、Bailey's Crossing区域，从南方入口右转，徒步进入一个小山洞，洞的最深处是一片开阔的区域，安放地点便在此处。此区域中有多只乌贼和数只冰豹，需要先消灭后再安放终端柱。

2、Bishop's Wake区域，从南方入口处向右看，使用勾爪上去后便能找到。

3、Shackleton's Peak区域，需要先获得能勾钢丝的勾爪。从南方入口进入，向前走一段路后会发现左边又一个很大的管道，在管道的右边有一座铁塔，使用勾爪上到平台上，再勾住钢丝滑过去便能找到。

4、Pickett's Folly区域，需要先获得磁力勾爪。从北方出口向前，在地图上可以看到附近有一条死路，使用磁力勾爪上到上面，最深处便是安放地点。此区域有两个乌贼卵，需要在安放前先炸掉。

5、Killing Fields区域，需要先升级钻探机的绞盘。从南方入口进入，在岔路走右边的下坡路，看向右边远处，不难发现可以使用绞盘的目标，利用绞盘通过后便能找到。

流程

刚回到钻探机上，便遭到了巨型螃蟹的攻击，但这次我们有钻探机在。不必主动攻击，等待时机利用防反便可以轻松解决。下山找到罗曼博士后，他会给主人公一把基因标注枪用以收集敌人图鉴，并升级了佩顿的勾爪使其能够勾在钢丝上滑行。



继续任务直到回到基地，在盖尔的商店升级钻探机使得左手的绞盘能像勾爪一样发射出去。此时游戏的快速移动功能解锁了，当玩家靠近区域出口时，按下BACK键便可在各个区域间快速移动。

来到任务区域Marshall's Gorge后先向前走，右边的山洞会有蒸汽冒上来，此处可以跳下去，下去后边能在地上找到第14个文字日志。回到入口处，调整好距离朝目标发射绞盘，便可以利用绞盘的钢索滑上去。上去后坠落到漆黑山洞中的战斗有一定难度，场景中总共有五个乌贼卵，不全部破坏的话敌人会无限出生，要多利用勾爪在多个高台间移动，并寻找机会尽快炸掉所有乌贼卵。虽然敌人只有乌贼和高级乌贼，但数量众多，要小心应付。之后会再次遭遇巨蟹攻击，击杀方法和第一次遇到没有任何不同，这里不再赘述。

剧情

佩顿成功地将装置安置好，然而启动产生的热量瞬间将周围的冰雪融化了，隐藏在冰层下的秘密基地出现在了佩顿眼前。佩顿试图和基地取得联系，却发现此处无法接收信号，孤立无援的佩顿决定只身前进一探究竟。

在这座神秘的建筑中探索后，佩顿发现这里竟然是一座被废弃的NEVEC公司的基地，可布拉多克告诉佩顿他们是第一批来到这个星球的人类。疑问重重的佩顿决定将发现的视频资料带走，却遭到了基地中的怪物的攻击。

流程

进入基地四处走走，能找到弹药补给和多个T能源。基地中会出现新敌人爬虫，特点是移动迅速，最好与其保持距离。进入第二座建筑后沿路走，在前方的员工尸体脚边有第15个音频日志。稍向前走过大门立刻看左边，沙发旁的桌上找到第15个文字日志，下一个房间右边的箱子后还能找到第16个文字日志，它旁边有一个T能源。继续前进会遇到新敌人蜈蚣，它们不会主动靠近玩家，利用掩体射击即可。

一路在建筑物内探索，会发现有很多爬虫的卵，不要靠近先用枪击破可以避免它孵化出爬虫。前进的过程中战斗很多，但也有很多弹药补给点，到达中控室后能在右拾到一把新的三连发的脉冲步枪，射速和威力都非常不错。当被冰豹攻击跌落到下层时，沿路前进，转过第一个拐角后左上方又一个可以利用勾爪到达的区域，上去后一路往里走能找到第16个音频日志。

来到顶楼传输过数据后，一场风暴袭来，还带来了新BOSS巨蜂，此敌人非常稀少，流程中仅此一只，志在取得全图鉴收集的玩家此处一定要先完成基因收集再消灭它。巨蜂的攻击手段只有两种：吐舌头攻击和放出两只爬虫卵。趁它攻击的间隙攻击它额头的红色部位，当它受到一定伤害时玩家背后的大门会被吹飞，从这里返回钻探机。

进入另一侧的建筑后，在打开开关返回的途中巨蜂再次袭来，这次他多了挥动两只爪子的攻击方式，依然是攻击头部的红色区域，多利用侧向翻滚躲避攻击，吐出的爬虫卵尽量在孵化前击碎可以缓解不少压力。击退巨蜂后继续前进，路上会有非常多的爬虫，如果玩家熟悉路线可以考虑直接跑过去，稳扎稳打的话则尽量拉开距离以免被爬虫包围。来到平台上又一次遭到了巨蜂的攻击，这里没有了场地的限制，巨蜂可以使用伤害巨大的口器直接攻击玩家，要格外小心。

第三次击退巨蜂后回到钻探机上，最后阶段驾驶钻探机的战斗根本就是一场QTE战，看准时机按RB防反，然后看提示按LB发射绞盘，连打A将BOSS拉倒面前，再按RT使用钻头重创BOSS。几轮下来巨蜂就被消灭了，毫无难度可言。



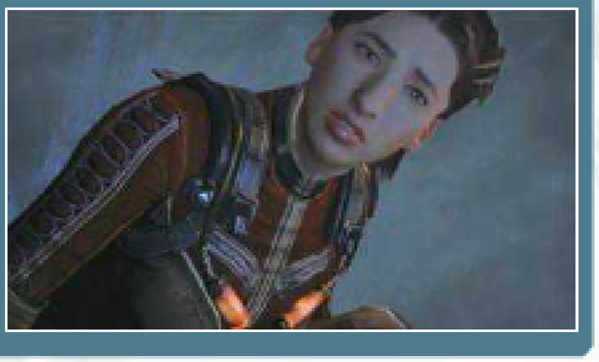
TIPS 机甲的按键提示有一定的提前量，因此提示后可以紧按按键。

Act 2

剧情

巨蜂在临死之际将佩顿的钻探机打落悬崖，被弹飞的佩顿爬出钻探机，眼前出现了一名神秘少女，随后便失去了意识。

从昏迷中醒来，从少女口中得知她名叫米拉。无法安心休息的佩顿决定出去看看情况，却不慎被发现，米拉的父亲宗一看到佩顿衣服上的NEVEC公司的标志立刻勃然大怒，当即想要处决佩顿，好在米拉及时赶到为佩顿解了围。听了女儿的劝告宗一决定饶佩顿一命，但佩顿必须为其工作作为回报。



从米拉口中得知，这里是NEVEC早在40年前废弃了的基地，而这里的大部分人都是当年"那件事"的幸存者。

宗一交给佩顿的第一个任务是要其乘坐钻探机，前去火山取回一个医疗箱。

流程

剧情过后取得新武器三连发火箭弩，此武器相当强力，不但威力大，而且杀伤范围广，还可以开镜。修好钻探机后前进到下一个区域，穿过岩浆区域后继续向南方前进，注意观察地面，在一个转角的地上可以看到有发光的亮点，便是第17个文字日志。返回岩浆区域，向目标地点发射绞盘通过滑索穿过岩浆到达对面的平台上，前进穿过一个巨大的管道，从管道出来后立刻向左看，便能在地面上发现第17个音频日志，注意正前方的高处有一个乌贼卵，要先炸掉。

继续前进会遇到新敌人蝎子，它的攻击手段有抓击、尾巴突刺和毒液，其中毒液会在地面上残留一段时间，此时如果走过去会对玩家造成伤害。通常情况下玩家很难瞄准到蝎子尾巴上的弱点，惟有等它发动突刺时尾巴陷在地里的时候才好攻击，所以要拉开距离等待时机。成功打掉蝎子的尾巴后，它便会开始发动冲撞攻击，冲撞后会有很大的硬直，侧翻躲避后即可攻击其尾部的弱点。杀死蝎子后取得药品，原路返回将药品交给米拉。



剧情

返回基地的佩顿将取回的药品交给了米拉，米拉则告诉佩顿她的父亲想见见佩顿。但刚走几步便响起了警报，有怪物正在突破防御即将攻破大门，佩顿义不容辞赶去帮忙。打倒怪物后米拉带佩顿来到了她父亲面前，宗一向佩顿道出了真相。

米拉的父亲曾经也是一名NEVEC的员工，一直以来NEVEC以"摆脱孤独"的口号强行吞并一切，但当被遗弃的总部发生疫情，最终被怪物攻占后，NEVEC却舍弃了米拉的父亲一行人，让他们在绝望中足足等了36年。宗一告诉佩顿这一切无非是要佩顿认清NEVEC的真面目，告诉他像佩顿这样善良的人和NEVEC的行事风格是多么格格不入。

准备离开的佩顿在营地门口遇到了米拉，米拉希望佩顿能再为这里的人们做一件事，前往之前NEVEC的斑马安检站，打开军火库取得武器好让他们能武装起来保卫自己。

流程



一上来便是一场对蜘蛛怪的战斗，蜘蛛怪的攻击方式有两种，一种是近身攻击，另一种是放出飞虫攻击玩家，此处推荐使用火箭弩，弩不但能威力强大，而且其爆炸效果还能攻击到它放出的飞虫。蜘蛛怪的弱点部位只有在它放出飞虫时才能攻击到，但如果玩家能够将其复眼全部射瞎的话弱点则变为持续打开的状态。另外要注意的是蜘蛛怪和它放出的的飞虫是两种生物，所以此处可以收集两种图鉴。

成功消灭蜘蛛怪后面朝刚刚被它冲破的大门，向右走有一个房间，在地上能找到第18个文字日志。

和宗一对话后，米拉叫佩顿四处逛逛熟悉一下，开门来到第二块区域后向右走，在一个商店的柜台上摆着第19个文字日志。在营地中走走不难找到几个T能源。从大门离开营地继续任务，前往火山会遇到许多蚊子围攻，可以使用钻探机的绞盘远程攻击，也可以从钻探机上下来，利用钻探机作为掩体射击蚊子，如果之前没有收集蚊子的图鉴这里是补回的好时机。

进入安检站后会遇到新的敌人雄蜈蚣，和雌蜈蚣相比雄性蜈蚣以近战为主，它们通常躲在掩体后，然后迅速出击冲向玩家攻击。而消灭后还会有雌蜈蚣增援，雌雄蜈蚣一起登场，远近攻击组合在一起相当棘手，建议换上强力武器如脉冲步枪或火箭弩。雄蜈蚣的冲刺攻击虽然速度很快，但只要在它冲刺的途中击中它便会倒地，此时可以趁机攻击。

继续前进，当来到一个有自动机枪的平台电梯时，先修好机枪，等上升到目的地后趁着机枪吸引敌人的注意力时迅速向前方和右方的蚊子卵投掷手榴弹，再消灭剩下的蚊子。进屋后搬动开关前记得捡起右边的第20个文字日志。

剧情

为营地拿到了武器，佩顿总算报答了搭救自己的恩情，也是时候离开回到自己的基地去了。临别之际，宗一将一个磁力勾爪交给了佩顿，希望佩顿可以利用这个勾爪为他寻找自己四位已死的同伴的遗物，作为答谢他将传授佩顿钻探机的驾驶技巧。在和宗一道别后，佩顿在米拉的帮助下离开了营地，米拉临别时特别叮嘱佩顿，千万不要把幸存者营地的事情告诉其他人。

刚一来到能接受到信号的地方，佩顿的无线电中便传来了基地的求救信号，十万火急，佩顿急忙赶回救援。

流程

离开安检站的途中会再次遭遇雌雄蜈蚣的攻击，尽量将敌人引到机枪前面的区域可以减少不小的压力。全灭后返回营地，先和米拉对话再去温室见米拉的父亲，剧情过后获得磁力勾爪，能够吸在特定的地点来到达之前无法攀登的区域。离开温室前回头，可以看到房顶的小路上有可以利用磁力勾爪上去的地方，上去后能捡到不少好东西，包括一个升级钻探机用的配件、几个T能源和第18个音频日志。离开幸存者营地之前推荐购买一把榴弹发射器，此武器非常强力，可以说是本作中最强的武器了，拿上它后后面的战斗难度骤然降低一个等级。

返回基地后的战斗并没什么难度，只有在实验室中对阵雌雄蜈蚣有些棘手，场地昏暗狭小，推荐以进门的通道为据点朝实验室里面发射榴弹，同时小心冲刺过来的雄蜈蚣和试图近身的爬虫。结束战斗后最好先去找盖尔升级以下钻探机的绞盘，让它能抓到更远距离的物体，方便后面的战斗和收集品的取得。



实用技术 攻略透解

TIPS 游戏中的许多收集都会一直保留，但是还是建议在发现的时候提前完成。



【支线】葛木十郎的遗物

此遗物需要升级钻探机的绞盘后才能取得。驾驶钻探机前往 Marshall's Gorge，向前走可以在右边看到一个可以使用钻探机绞盘抓住的地方，上去后跳入洞中，连续跳下两次后使用勾爪登上前方的高台。之后一路上前，到达尽头后向左上方看可以看到使用磁力勾爪上去的地方，上去后继续前进回来到一个实验室，在实验室的最里面有第 19 个音频日志和这个遗物。

【支线】拉甘・切鲁帕拉的遗物

从上一个收集目标出来后，先不要返回钻探机，向左走进入工厂，穿过扫描大门后向左前方看，二楼有一个可以使用磁力勾爪上去的平台，在上面有一个 T 能源和第 21 个文字日志。

从右边的通道进入发电站，来到中心区域后利用勾爪上到三楼，在左边的地面上不难发现第 20 个音频日志。跳回到二楼向左边走，三楼有个大洞可以使用磁力勾爪上去，上去后的房间中地板上有个洞，跳下去后可以找到第 21 个音频日志和此遗物。

【支线】梅森・皮克特上校的遗物

前往 Pickett's Folly，前进至岩浆区域后向有看可以看到使用绞盘的提示，过去后一路向前，来到有乌贼卵的平台向右上方看可以发现使用磁力勾爪的平台，上去后跳下便能在地上发现两个 T 能源和这个遗物。在向前走一点跳下悬崖还能找到另外一个 T 能源和第 22 个音频日志。

【支线】西尔维娅・埃雷拉的遗物

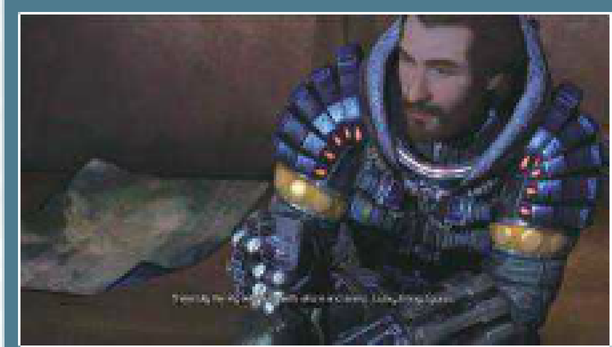


取得上一个遗物后向南方前进，进入安检站走过机枪后观察右前方的天花板，可以发现需要磁力勾爪上去的吸盘，吸上去后落入一个房间，这个房间中有一把狙击步枪、第 23 个音频日志和最后一个遗物。

注：以上四个遗物全部找齐后，要回到幸存者营地和宗一对话才算完成任务。

剧情

返回的佩顿去见了布拉多克，布拉多克对佩顿失踪期间的经历产生了疑问，佩顿隐瞒了幸存者营地的事情，只把在废弃的 NEVEC 基地下载的视频录影带交给了布拉多克，并质问布拉多克这是怎么回事。布拉多克解释说上一批队伍的指挥官其实是他的父亲，他为了完成父亲未完成的心愿才带队来到这个星球。他对所有人隐瞒这个星球的危险只是希望大家不要担惊受怕，他希望佩顿帮他一起保守这个秘密，并对佩顿保证不会让队员们身赴险境。



布拉多克告诉佩顿，钻探机的新设备到了，叫他去找盖尔进行升级，这样就能利用钻探机进行钻井来开采 T 能源了。

流程



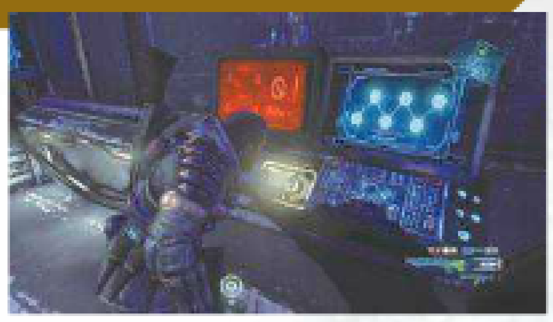
在基地中完成钻探机的升级后出发前往任务地点，到达目的地后架设好钻探机开始钻探，屏幕左下角的黄色长条表示开采进度，蓝色长条表示钻探机的生命值。接下来是一场防御战，防御战以保卫钻探机为目标，随着开采进度切换波数，所以玩家的主要精力应放在那些正在攻击钻探机的敌人身上，只要坚持过一段时间便会进入下一波。钻探机的腿部可以随时补给弹药，所以完全无需为弹药发愁。防御战一共有四波敌人，每波之间都有比较长的间隙，可以趁机去钻探机下面对钻探机进行维修，回复钻探机的生命值。

第一波是高级乌贼，敌人出现在南方和西方的山崖上，他们不会靠近玩家只会在山崖上远程攻击，使用脉冲步枪或火箭弩效果甚佳。第二波则是大量的普通乌贼加少数高级乌贼，高级乌贼还是像上一波一样在山崖上偷袭玩家，普通乌贼则会很积极的破坏钻探机，玩家要频繁地在钻探机两边往返，尽快消灭登上钻探机的乌贼。第三波是冰豹和高级冰豹的组合，它们全部来自南方的山洞口，所以提前瞄准好他们出现的方向，利用强力武器封住路线，便能直接阻止冰豹靠近钻探机，但一旦防线被冰豹突破，本波将变得十分艰难。最后一波是一只巨蟹，提前准备好榴弹枪，对着巨蟹不断发射榴弹便能直接将其屈死，但要注意榴弹枪的子弹是不够用的，需要至少去补充一次。

剧情

完成 T 能源的开采后接到罗曼博士的通话，原来一场风暴正在接近中，罗曼博士认为风暴产生地的 T 能源更加清洁、纯净，所以希望佩顿能借此机会找到风暴的源头。她将一个感应器装在了佩顿钻探机的绞盘上，要佩顿驾驶钻探机前往萨克里顿峰顶。

支线



前往萨克里顿峰的路上，道路左边会看到一个漏气的管道，靠近按 LT 握住管道，再按 RT 使用火焰喷射器对准缝隙进行焊接，推动摇杆将缝隙全部焊好便完成任务。

流程

找到罗曼博士后向山顶进发，乘坐电梯来到峰顶遭遇了蝎子的攻击，刚开始蝎子以尾巴作为主要武器攻击玩家，利用防反抓起它的尾巴用钻头攻击，成功两次后蝎子便会逃跑。此时天空中出现密密麻麻的蚊子，远远看去非常壮观，注意观察雷达上的红点，消灭靠近玩家的即可，蚊子虽然看上去很多，但实际上会过来攻击玩家的只有十几个而已。之后蚊子会飞走而蝎子又回来了，注意按键提示防御蝎子的攻击，当成功锯掉蝎子的尾巴后玩家可以主动出击了，连按 X 使出近战攻击蝎子便会倒地，此时抓起它使用钻头给它最后一击。

杀死蝎子后将钻探机开到指定地点，回头看会发现高塔上有需要使用绞盘的提示，将绞盘射向高塔开始收集情报。

TIPS 游戏中的快速移动很实用，能节省大量的赶路时间。

剧情

佩顿将取得的各种信息交给罗曼博士，罗曼博士经过分析发现风暴中的T能源果然十分纯洁，这使得研究有了突破性的进展。此时又传来了另一个好消息，之前米拉交给佩顿希望他能帮忙修理的净化器也被盖尔修好了，回基地拿上净化器去把它还给米拉。

做为回报，米拉将自己最近发现一盘录影带交给了佩顿，返回基地的佩顿和布拉多克一同观看了录影带的内容，他们惊讶的发现原来布拉多克是出生在E.D.N. Ⅲ的，当年布拉多克的父亲为了拯救还是婴儿的他，舍弃了全体队员的生命，仅让布拉多克一人返回了地球。



得知自己父亲并非心目中的英雄后，布拉多克深受打击，认为是自己害死了当年的其他队员。正当佩顿于心不忍准备告诉他还有人幸存的真相时，突然发生了紧急情况，一只巨蟹王正在前往基地的路上。意志消沉的布拉多克毫无反应，佩顿只得自行前往消灭怪物。

支线

收集稀有Akrid的DNA，一共十种，每收集一种便可以在幸存者营地的商人处兑换奖励，稀有Akrid的位置如下：

1、Coronis区域，从基地出来后向左看，可以在远处看到一个能够被绞盘抓住的地方，利用绞盘到达对面，向来的方向的墙壁上看，会发现一只不动的爬虫，使用基因标注枪将其标记。

2、Marshall's Gorge区域，需要先购买绞盘的升级。利用绞盘来到此区域的另外一边，进入前方的大门，等待扫描结束后向里面走，在右侧天花板的大洞旁便能发现此爬虫。

3、先前往White Canyon Junction，之后徒步进入Diaz's Cave区域，进入后一路前进来到一个环形的开阔区域，在此区域的右前方的高出，一个发亮的洞口处可以找到此爬虫。

4，The Killing Field区域，面朝幸存者营地向左看，使用绞盘来到山洞中，在山洞深处使用磁力勾爪来到平台上，然后跳下两次来到最下层，向来的方向看会在岩壁上看到一只银色的爬虫。

5，从Pickett's Folly向南走进入安检站，进入后左转来到有两架机枪的房间，在这个房间的右边最里面，有一个打开的通风管道，旁边有一个写有"Keep Clean"的蓝色标志牌，一只稀有爬虫就藏在这个管道里面。

6，Bailey's Crossing区域，从该区域中央的楼梯上去，向左上方看使用磁力勾爪来到上面，跳入右边的洞口后向右看，会发现一只银色的爬虫趴在管子上。

7，Bishop 's Wake区域，进入此区域后打开地图，在地图的东南方有一个凸起的长条形小区域，目标爬虫就在这里，跳下后向右走，在尽头的墙壁上，很容易发现。

8，Pickett's Folly区域，在区域中央的岩浆地带会发现一处使用绞盘过去的地方，过去后穿过巨大的管子，利用勾爪来到一个有乌贼卵的平台上，观察头顶会发现一条钢索，使用勾爪滑到对面，回头看向自己刚才所在的平台，在平台上的顶棚上可以看到一只爬虫，使用基因标注枪将其标记。

收集稀有Akrid的DNA，一共十种，每收集一种便可以在幸存者营地的商人处兑换奖励，稀有Akrid的位置请参考后文相关成就的介绍。

9，Marshall's Gorge区域，进入电厂来到中心区域，利用勾爪来到三楼前往断桥，站在断桥上向右观察二楼，会发现很多箱子堆在一起，在这堆箱子中间藏着这只爬虫，注意此爬虫会移动在箱子上小范围的，需要仔细观察。

10，Shackleton's Peak区域，在山脚停好钻探机后徒步上山，经过一号开关后左转进入山洞，山洞中有数只冰豹，全部消灭后利用勾爪上到左边的高台上，回头向对面的高处观察，在一个明亮的洞的洞口便能找到最后一只爬虫。

流程



开始收集风暴的情报后又有蚊子过来骚扰了，离开钻探机杀掉几只后佩顿发现这些蚊子似乎和之前遇到的不太一样，罗曼博士叫佩顿用基因标注枪采集样本回来。

下山去见罗曼博士，之后返回基地和盖尔对话，接着前往幸存者营地寻找米拉。路过Pickett's Folly时，可以在地图上看到西边有一条死路，利用磁力勾爪上去便能在脚边发现第24个音频日志，再往里走还能发现这里其实是一个终端柱安放点。

来到幸存者营地的大门前先不要进去，面对营地大门向左看，会发现一个使用绞盘的提示，瞄准目标发射绞盘后上到对面，进入洞穴最深处后抬头看，能看到使用磁力勾爪的地方，上到平台上向前走跳到下面一层，在这一层能找到第25个音频日志。

进入营地后立即向左看，左边的小房间的地上有第26个音频日志。取得后出来从旁边的楼梯上楼，进到最里面后发生剧情，可以取得一个支线任务，具体完成方法请见后文相关支线任务的介绍。

将净化器交给米拉后会有一段很长的剧情，当控制再回到玩家手上后，任务是前去消灭巨蟹王。此敌人非常稀少，流程中仅此一只，志在取得全图鉴收集的玩家此处一定要先完成基因收集再消灭它。来到Bailey's Crossing区域，一路跟随任务提示走，直到利用磁力勾爪上到之前无法达到的地方后，在右边建筑物的后面便能找到第27个音频日志。

巨蟹王的打法倒是非常简单，从钻探机上下来后换成榴弹发射器，对着巨蟹王身体下面发射榴弹，爆炸正好能命中其腹部的弱点，可以直接屈死BOSS，但是要注意榴弹的弹药是不够的，需要数次从钻探机的腿部补给弹药。

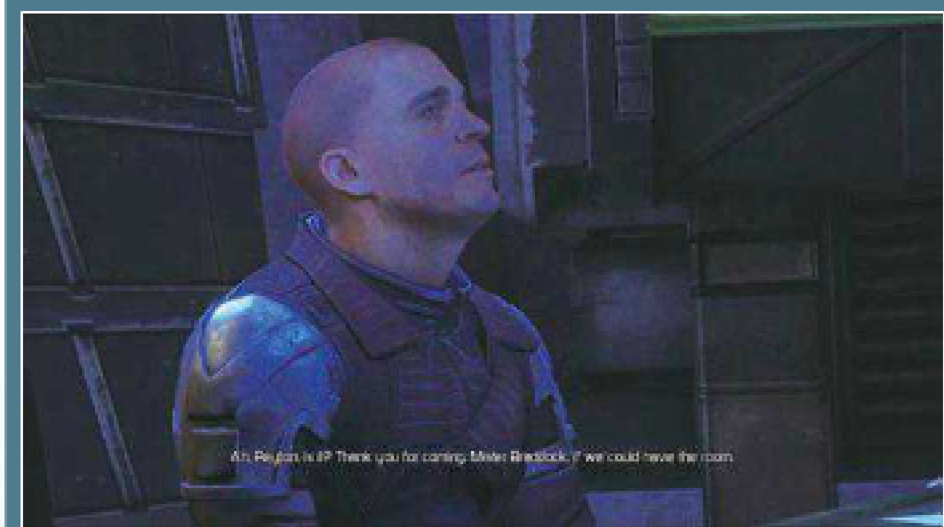


剧情

佩顿往返于NEVEC和幸存者之间，他服务于两个不相往来的派系，将秘密埋藏在另一个秘密之下，用谎言去掩盖另一个谎言。但他也明白，这样的日子无法一直持续下去。

果然好景不长，NEVEC派遣了新的高层来到E.D.N. Ⅲ监督工作，但这个高层带来的人的装备堪比军队，显然来者不善。盖尔告诉佩顿布拉多克正在办公室和新来的长官谈话，佩顿决定去看看情况。新长官艾森博格见佩顿进来便要求布拉多克离开，佩顿试图阻止但布拉多克为了避免再生事端自行离开了。艾森博格以佩顿的妻儿相威胁，叫他安分工作，并向他汇报一切知道的事情。佩顿离开时听到艾森博格正在向人打探罗曼博士的所在位置。

佩顿又从盖尔那里取得了新的钻探级装备——电击器有了这个新装备便可以通过左手的爪子放出电击，正好有个任务可以让它派上用场。



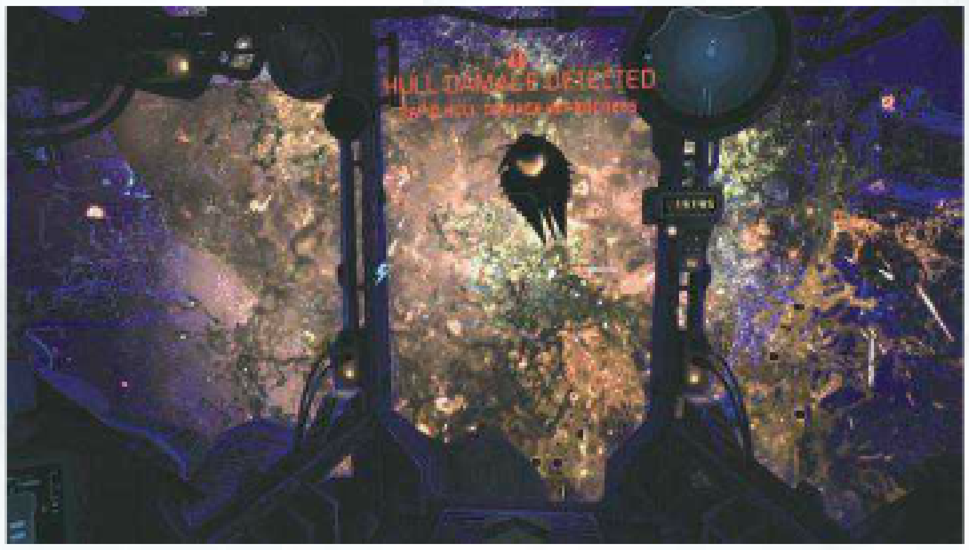
TIPS 游戏中的掩体设置比较鸡肋，建议还是采用牵制战法比较安全。

流程

从布拉多克办公室出来后先向左走，穿过门帘的小屋里，右手边的箱子上放着第28个音频日志。从通道里出来后向左走，电梯对面的箱子上有第29个音频日志。接着前往远处的钻探机泊位，上到二楼后能在中间台阶旁的箱子边上捡到第30个音频日志。

出发去任务地点前先坐电梯上到三楼，前往实验室，在穿过两道大门后来到实验室的最深层，向右走不远就能在左侧的桌子上找到第31个音频日志。

在任务地点要驾驶钻探机和蜘蛛怪战斗，看准它攻击后的硬直瞄准其腿部按下LB发射绞盘，之后连打A键将其放倒，此时靠近它便可以按LT将其抓住，然后可以按LS使用电击或按RT配合RS使用钻头攻击其复眼。蜘蛛怪放出的飞虫有时会飞到钻探机的前挡风玻璃上，此时需要按LS使用电击将其杀死。



剧情

无线电中传来了罗曼博士的声音，罗曼博士告诉佩顿自己找到风暴的源头了，详细情况见面再谈。从罗曼博士口中得知了清洁的T能源的所在地后，佩顿驾驶钻探机前去开采。研究有了重大突破，此时的罗曼博士异常的兴奋，但她还不知道在另一边，布拉多克已经下台，新的领队正在四处打听寻找自己的下落。

开采一个地点后，佩顿发现了一个隐蔽的山洞，进入后佩顿决定再次开采，却被突然出现的宗一阻止。原来宗一发现这里离E.D.N. Ⅲ的生命之源Nushi非常近，Nushi将E.D.N. Ⅲ产生的T能源净化，再将其给予那些需要它的生命。而贪婪的NEVEC只想一味汲取它的资源，直至榨干Nushi，而Nushi势必拼死抵抗，到最后只会落得玉石俱焚。



畏惧于这份冥冥之中的力量，佩顿决定暂时放弃开采，回去找罗曼博士说明情况，再作打算。

流程



去罗曼博士的研究所和她见面，之后驾驶钻探机前往目标地点开采。和第一次的开采一样，还是一段防守战。前三波敌人只有乌贼、高级乌贼和蚊子，并无太大难度，记得在间歇修理一下钻探机即可。最后一波敌人是冰豹，这次冰豹会从两个方向出现，但出现的频率要比上一次小不少，注意观察雷达的红点，在冰豹到达钻探机前将其击杀是最保险的办法。

剧情



来到罗曼博士的研究所，却发现罗曼博士已倒在血泊之中，一个NEVEC士兵的经过让佩顿确信这正是他们干的好事。既然NEVEC已经将罗曼博士杀死，就说明他们已经掌握了纯净的T能源的所在位置，如果真的发现了Nushi的存在，势必会有大批的军队涌向E.D.N. Ⅲ，到时候幸存者营地亦难自保。

意识到了NEVEC的作风正如宗一所言，佩顿决定和NEVEC决裂，当即前往幸存者营地。一番商讨之后，佩顿决定前去切断萨克里顿峰顶上的雷达，阻止NEVEC将情报传回地球，拖延援军到来的时间。他说服了盖尔加入他们的行动，在计划即将成功之时，拉罗什却在艾森伯格的教唆下驾驶钻探机挡在了佩顿面前。

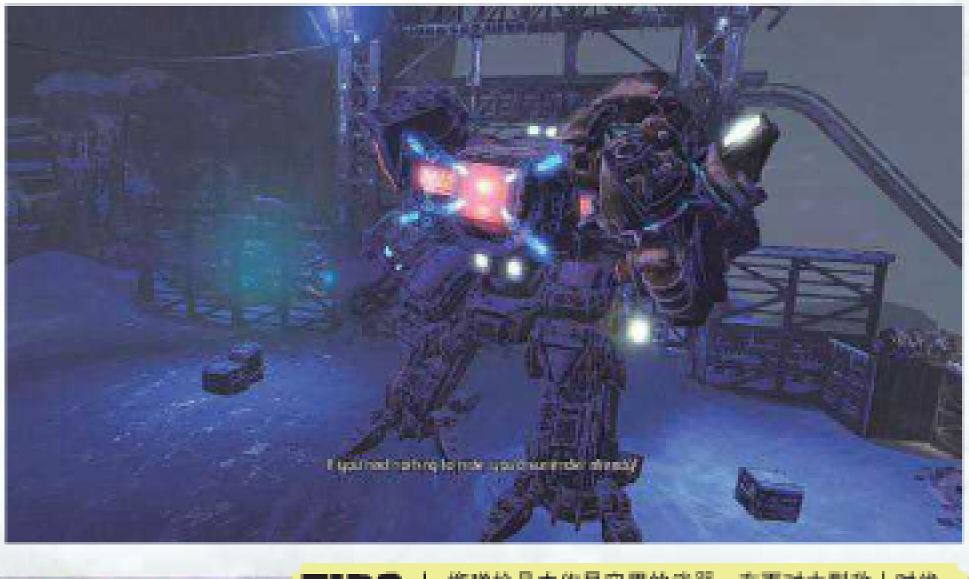
流程

剧情过后先不要登上钻探机，向来的时候走过的狭窄路口前进，右手边的冰柱下有第32个音频日志，需要先用枪打破上面的冰才能拾取。接下来返回罗曼博士的研究所触发剧情，剧情过后佩顿身处盖尔的修理厂，此时先不要和盖尔对话继续剧情，一旦选择继续则将再也无法回头，请确保已经将全部收集和支线任务完成。

前往Shackleton's Peak，乘坐电梯来到山顶后徒步下山，在即将穿过山洞进入下一个区域时看向左边，会发现一处可以跳下的地方，跳下后使用磁力勾爪前进到平台上，一路前进至最深处，在尸体旁捡起第33个音频日志，同时解锁成就/奖杯Lost and Found。原路返回，穿过山洞进入下一区域，以录像下走穿过山洞，来到下层第3号开关的地方，左边有两个可以使用磁力勾爪的地方，过去后在坏掉的钻探机前可以找到第34个音频日志。至此全部的两种日志收集完成。

当一切准备就绪以后便可以前去和盖尔对话了，按X选择确认继续。在前往山顶的途中会遭遇NEVEC士兵的攻击，游戏终于变成了掩体射击游戏了。击败山顶的敌人后按下开关，剧情过后开始和拉罗什的对决。

此场钻探机对钻探机的战斗十分漫长，之前一贯的防反打法这次也没有了效果，玩家需要主动攻击，但切不可贪多，攻击一到两下后便需防御拉罗什的攻击。当他受到一定伤害后会出现抓取提示，抓住其右臂后使用钻头攻击手臂。此后拉罗什会开始使用EMP攻击，攻击前会有明显的充电姿势，此时可以按下LB朝他腹部射出绞盘，再按LS放电将其瘫痪，然后便可靠近对其施展连击。但要注意放电后需要充能一段时间，准心左边的闪电符号变蓝时才能再次使用放电，如果发现拉罗什开始蓄力但放电攻击尚未就绪需立即横向移动来躲避，一旦被击中变回瘫痪，需连打A键来恢复。之后的打法基本类似，使用钻头钻击他的手臂、大腿和头部后结束战斗。



TIPS 榴弹枪是本作最实用的武器，在面对大型敌人时优势最为明显。

Act 3

剧情

在盖尔的及时制止下，佩顿并没有对拉罗什痛下杀手，盖尔搀扶着拉罗什返回了基地。得知幸存者营地遭到了攻击，佩顿急忙前往支援，却发现此时的营地已变为一片废墟。在争执中，艾森伯格击毙了宗一，并以佩顿妻儿的安全相要挟，佩顿只得放下了武器束手就擒。

这一切的发生使得布拉多克终于得知了幸存者的存在，自觉有愧于他们的布拉多克决定放跑佩顿，前来质问佩顿为何对其隐瞒真相，其实是为了留下一副耳机，通过耳机布拉多克将计划告诉了佩顿。由于担心家人的安全，佩顿极力反对逃跑，但布拉多克向佩顿承诺他已经有了计划救出他的妻儿。

佩顿沿路将布拉多克的计划传达给了基地的工人，途中救下拉罗什后他也开始通过通讯劝告各位同僚向高处迁移，和NEVEC的败类划清界限，而另一方面艾森伯格命令所有的士兵前往克洛尼斯基地镇压叛乱，不得已之下，布拉多克决定炸毁基地。



流程

在幸存者营地的战斗没有什么难度，一路利用掩体稳扎稳打前进即可。剧情过后等待一会前去调查发出声响的耳机，之后开始逃离的计划。刚开始是没有武器的，在拘留室门外的一张实验桌上可以捡到一把匕首用来对付爬虫，但还是建议玩家尽量避开路上的爬虫，从实验室另一侧的破开的铁丝网逃走。出来后先不要和NEVEC士兵接触，先去拿起自己的武器，之后是佩顿、爬虫和NEVEC士兵的三方混战，一路上还有数量众多的手持脉冲步枪的士兵阻挡去路。

来到兵营会看到两名士兵，利用躲在掩体中不要惊动他们迅速杀掉便可。继续沿任务提示方向前进发现电梯被切断了，此处有一定几率出现导航BUG无法正确指引道路，玩家只需一路向被切断的电梯的相反方向跑便可以找到另外一个电梯，乘坐电梯前往二层的主甲板。

在主甲板的战斗敌人是无限出现的，由于主甲板场地非常开阔远处的敌人很难打到玩家，所以只需专心解决近处的几名敌人后便可跑向目标地点，途中尽量多利用翻滚以免被击中。进入布拉多克的办公室后触发剧情，出来后不会再有敌人了，驾驶钻探机离开基地，在基地大门口的三个系泊装置上安放炸弹后驾驶钻探机前往平台。



剧情

布拉多克只身引爆了NEVEC部队的飞船，佩顿发现他的妻子原来已经来到了E.D.N. Ⅲ。还没来得及好好庆祝，被成功救出的科瓦奇博士便告诉众人，已经丧心病狂的艾森伯格带着科瓦奇博士的发明前往了Nushi的深处。

在Nushi的心脏地带，佩顿摧毁了科瓦奇博士发明的装置，但却没能阻止艾森伯格的企图。无奈之下，佩顿将钻探机变形成钻井形态，杀死Nushi做最后一搏。



流程

进入洞穴后需要先打破左侧的黄色囊包，之后用左臂抓住黄色的“开关”使用电击便可打开通向下一区域的洞。下一区域中有两个囊包，破坏后用同样方法打开通向下一区域的洞。在第三个区域中，玩家需要使用绞盘来到高处后徒步前进，打破全部四个囊包，期间会有高级乌贼和蚊子攻击玩家。最后一个囊包隐藏在一个乌贼卵的后面，需要先炸掉乌贼卵才能看到。

进入最后的区域后开始了和艾森伯格的战斗，艾森伯格驾驶的机甲右臂是激光炮，左臂是榴弹发射器，左肩上还有火箭弹，可谓装备精良。玩家无需主动攻击机甲，当艾森伯格即将使出招式时，相应的手臂上便会伸出一个橘黄色的散热器，此时集中火力攻击散热器即可。攻击散热器无法中断BOSS的攻击，所以必须注意及时侧向翻滚躲避攻击。当散热器受到一定伤害后，艾森伯格的机甲便会瘫痪，此时集中火力攻击他的胸口。

这场战斗有几点需要注意的地方：首先，躲在场地中的触手后面引诱BOSS击中触手会出现Akrid，但是此时出现的Akrid并不会攻击玩家，而是会帮助玩家攻击BOSS。其次，如果玩家倒地而场景中没有其他敌人的话，BOSS会前去攻击正在钻井的钻探机，一旦钻探机的体力减光，同样会Game Over。第三，钻探机和之前一样，是可以过去补给子弹和修理的，建议利用Akrid出现牵制BOSS时进行维修。最后，千万不要试图驾驶钻探机和BOSS战斗，不但无法造成伤害，而且钻探机将无法再变形为钻井状态，导致无法正常继续游戏的BUG。

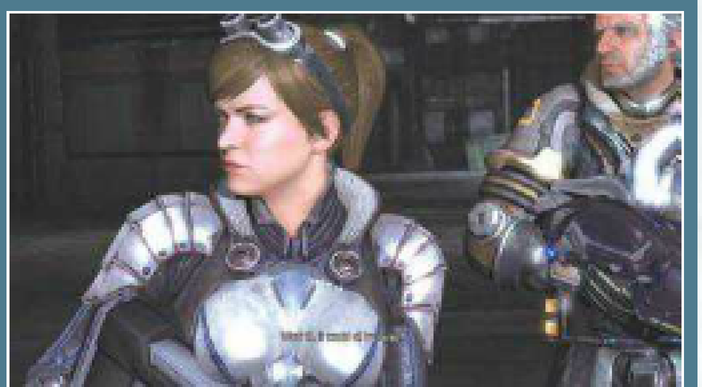


QTE剧情过后，佩顿终于杀死了艾森伯格。

剧情

画面回到现在，老佩顿对自己未能使这个星球的状况得到改善，只给子孙后代留下了一个烂摊子而惭愧。将自己的故事全部告诉了孙女戴安娜后，佩顿便与世长辞了。此时拉罗什终于突破重重来到了他们面前，看到这位老冤家已死亦深表惋惜。

戴安娜：“我会延续爷爷的故事，我的命运由我自己来闪耀。假如我能让这一切完美收场，假如我能改变这个星球我知道该怎么做。”



全图鉴收集攻略

手持手枪时按住X键切换为基因标注枪子弹，击中敌人后保持准心在敌人身上直至信息收集完成即可，如果没能一次完成收集，只要再次瞄准该目标便能继续收集信息。收集图鉴必须在杀死敌人前完成，但基因标注枪本身不具备任何攻击作用，所以建议先将区域中的其他敌人消灭，在只剩下一只目标的情况下再开始图鉴的收集工作。本收集攻略按照取得基因标注枪后遇到敌人的顺序书写，但每个物种都标注了它在图鉴页中的编号和取得的区域名称，方便玩家补齐。除个别品种的敌人外，大部分的敌人都能在许多区域内遇到，文中只列出了笔者发现他们的区域，并不代表他们只会出现在这些区域，所以即使错过也不必太过担心，可以随时回头回收，但仍然建议玩家在遇到尚未获得图鉴的敌人后立刻收集。



虫卵
Akrid Egg

编号：No.01
区域：Shackleton's Peak
说明：主线流程相关，不会错过。

甲虫
Dongo

编号：No.12
区域：Bishop's Wake
说明：返回基地的路上会遭遇大量甲虫，留下一只活口收集即可。它也是科瓦奇博士的支线任务的一种，如果错过不妨在做支线时补回。



乌贼
Sepia

编号：No.4
区域：Diaz Cavern
说明：乌贼随处可见，无须担心错过。

高级乌贼
Bolsepia

编号：No.05
区域：Diaz Cavern
说明：高级乌贼同样随处可见，无须担心错过。

巨蟹
Vorgg

编号：No.13
区域：Marshall's Gorge、Shackleton's Peak
说明：游戏中会多次遇到巨蟹，通常都是1对1战斗，直接使用基因标注枪射击即可，收集速度较慢，注意移动躲避巨蟹攻击。

爬虫
Tarkaa

编号：No.02
区域：Marshall's Gorge（Unknown Structure）
说明：进入未知建筑物后会遇到这种新敌人，其移动迅速，收集信息时切不可贪快，要注意躲避他的攻击。

雌蜈蚣
Female Wardeye

编号：No.08
区域：Marshall's Gorge（Unknown Structure）
说明：在第二座未知建筑物中会遇到这种新敌人，会发射飞针攻击玩家，利用掩体躲避它的攻击的同时收集信息，好在基因标注枪的有效范围够远，不需要离开掩体就能完成收集。

巨蜂
Hiveen

编号：No.17
区域：Marshall's Gorge（Unknown Structure）
说明：巨蜂是一种BOSS，在剧情中必然会遇到一只。收集信息时间很长，要小心它放出的爬虫的骚扰。

蝎子
Tangaant

编号：No.16
区域：Pickett's Folly、Shackleton's Peak（Shackleton's Summit）
说明：在火山区域回收医疗箱时会第一次遭遇，收集信息时间较长，要注意躲避它的攻击。

蜘蛛怪
Sieragz

编号：No.15
区域：White Canyon Junction
说明：剧情中如果错过了的话可以在游戏后期前往此区域收集，另外要注意它放出的飞虫也算做一种生物，需要分别收集。

飞虫
Ermmlid

编号：No.03
区域：White Canyon Junction
说明：飞虫其实是蜘蛛怪放出的一种攻击手段，停留时间较短而且同时会有多个出现，好在收集速度非常快。

蚊子
Enbee

编号：No.09
区域：Pickett's Folly、Shackleton's Peak
说明：蚊子在取得基因标注枪前便遇到过，取得后可以直接前往之前遇到它们的地方收集，也可以继续游戏，在后面还会再遇到它们。

雄蜈蚣
Male Wardeye

编号：No.07
区域：Pickett's Folly（Armory）
说明：在斑马安检站中会第一次遇到，和雌蜈蚣的体征区别在于通体呈蓝色而非雌性的红色。

巨蟹王
Gorevorgg

编号：No.14
区域：N/A
说明：巨峰是一种BOSS，在剧情中必然会遇到一只。其和普通巨蟹的区别在于：体形更大、弱点在腹部而非背部。

乌贼卵
Genessa

编号：No.06
区域：Diaz Cavern
说明：乌贼卵就是墙壁上无限出生乌贼或蚊子的地方，只有在它张开的时候基因标注枪才能有效命中它。

冰豹
Goonroe

编号：No.10
区域：Pickett's Folly、Shackleton's Peak
说明：冰豹的分布比较广，在安置终端柱时会遇到，同时它也是科瓦奇博士的支线任务的一种，如果错过不妨在做支线时补回。

高级冰豹
Swankaa

编号：No.11
区域：Shackleton's Peak
说明：高级冰豹比较罕见，其和普通冰豹的区别在于：体形更大、身体呈灰色而非黑色、脊背突起。它也是科瓦奇博士的支线任务的一种，推荐利用这次机会收集。

奖杯/成就相关

本作的单机部分成就/奖杯非常好拿，只需最高难度通关一遍，并完成全部的收集和支线任务即可拿全。网战成就/奖杯多数为要求玩家在指定地图完成特定的目标，这些目标并不算困难，熟悉地图后便能轻松获得，而且网战只需要两个人便能开始游戏，这也大大降低了难度。但由于网战达到满级的成就/奖杯相当耗时，所以本作的全成就/白金难度非常高，请各位完美饭注意。拿齐除网战等级外的全部成就/奖杯约需30小时左右。

E.D.N. III Unveiled

白金/–

取得条件：取得其他全部奖杯（X360版没有对应成就）

Master Huntsman

银杯/50G

取得条件：支线任务之一，开启此支线任务需要先前往幸存者营地，从大门旁的楼梯上到二楼尽头找到商人。任务目标是收集稀有Akrid的DNA，一共十种，集一种足够数量后便可以在幸存者营地的商人处兑换奖励，购买全部三种奖励后获得成就。稀有Akrid的位置请参考前文相关支线任务的介绍。

Campaign Complete

银杯/50G

取得条件：任意难度完成游戏

Extreme Conditions

金杯/50G

取得条件：困难难度完成游戏

Armed and Dangerous

铜杯/5G

取得条件：第一次购买武器升级

Home Improvement

铜杯/5G

取得条件：第一次购买钻探机升级

Big Spender

银杯/30G

取得条件：购买全部的武器和钻探机升级

说明：此成就/奖杯的描述有一定的误导性，获得条件是购买全部的升级，而不是购买全部武器。由于只有枪才有升级，并且只有在玩家拥有了该武器后才能再商店购买相应的升级，所以需要先购买基地和幸存者营地两处的所有枪，再购买其对应的升级，然后再在盖尔的商店购买全部的钻探机升级即可，而没有升级的手雷和携带弹药数量增加都是不算在这个成就/奖杯的条件中的。通常情况下只要玩家及时完成各个支线任务，T能源是完全足够在通关前购买全部升级的。

Master Planter

银杯/30G

取得条件：安放全部终端柱

说明：支线任务之一，玩家需要通过获得的声纳找出T能源反应强烈的地方安放终端柱。安放终端柱的地点不会显示在地图上，玩家只能通过声音来判断位置。安放终端柱的具体位置请参考前文相关支线任务的介绍。



First Tag

铜杯/5G

取得条件：第一次使用基因标注枪取得图鉴

Geneticist

银杯/30G

取得条件：完成图鉴收集

说明：在剧情进行过程中玩家会从罗曼博士那里拿到基因标注枪，此后使用这种特殊弹药收集全部17种敌人的图鉴即可。具体的图鉴收集请参考前文的图鉴收集攻略。

Lost Log

铜杯/5G

取得条件：第一次找到日志

Heavy Reader

铜杯/25G

取得条件：找到50%的日志

Master Cataloger

银杯/50G

取得条件：找到全部日志

说明：游戏中共有21个文字日志和34个音频日志，玩家需要收集全部这些日志才能获得此成就/奖杯。日志并不会随主线的推进而消失，但有些日志所在的区域只有当剧情发展到一定时期后才会开启。日志的详细收集攻略请参考前文流程攻略中的介绍。

Killer Instinct

银杯/30G

取得条件：完成科瓦奇博士的全部任务

说明：支线任务之一，去科瓦奇的实验室和他对话，他要主角帮他从各种Akrid身上收集样本来研究，总计需要收集六次，具体任务内容请参考前文相关支线任务的介绍。

History Lesson

铜杯/5G

取得条件：第一次找到遗物

Gone, But Not Forgotten

银杯/30G

取得条件：找到全部遗物

说明：支线任务之一，在完成全部的幸存者营地的任务后取得此任务，玩家在找到全部四个遗物后，需要回到幸存者营地和宗一对话才能获得此成就/奖杯。遗物的具体位置请参考前文相关支线任务的介绍。

Master Huntsman

银杯/50G

取得条件：购买全部的动物学家升级

说明：在幸存者营地进大门后左转，可以在二楼找到这个所谓的"动物行为学家"。他要求玩家寻找稀有的爬虫，并用基因标注枪对其进行标记。每标记一个稀有爬虫便能获得一个代币，使用代币在他那里购买特殊奖励技能。一共有三个技能需要购买，需要玩家找齐全部的10个稀有爬虫。

Killer Instinct

银杯/30G

取得条件：完成科瓦奇博士的全部任务

说明：支线任务之一，去科瓦奇的实验室和他对话，他要主角帮他从各种Akrid身上收集样本来研究，总计需要收集六次，具体任务内容请参考前文相关支线任务的介绍。

多人模式成就/奖杯

A Winner Is You!

铜杯/5G

取得条件：赢得一场多人游戏

Winning Habit

银杯/30G

取得条件：赢得25场多人游戏

You're the best...AROUND!
铜杯/20G
取得条件：在Scenario模式的所有地图获胜

Feels Like The First Time
铜杯/5G
取得条件：在多人模式中使用暗杀杀死敌人

Deadly Catch
铜杯/10G
取得条件：在Outpost地图中运送T能源两次

Stop Stalking Me
铜杯/10G
取得条件：在Research Lab地图中杀死20只蜈蚣

Top Dog
铜杯/10G
取得条件：在Alpha Lair地图中运送T能源三次

Scorched Earth Policy
铜杯/10G
取得条件：在Contact地图炸毁雷达

Riding Shotgun
铜杯/10G
取得条件：在Srtonghold地图中，于碎冰车上杀死一名敌方玩家

Touchdown
铜杯/10G
取得条件：在Quarantine地图中成功运送T能源并获胜

Big Bang
铜杯/5G
取得条件：多人模式达到1级

Sphere We Go
银杯/30G
取得条件：多人模式达到30级

Sphere Complete
金杯/75G
取得条件：多人模式达到满级

秘密成就/奖杯

Helping Hand
铜杯/10G
取得条件：剧情相关，被拉罗什所救

Rolling Out
铜杯/10G
取得条件：剧情相关，取得你的钻探机

To the Rescue
铜杯/15G
取得条件：剧情相关，保护拉罗什

Empty Nest
铜杯/10G
取得条件：剧情相关，第一次回收终端柱

Saving the Day
铜杯/10G
取得条件：剧情相关，确保系泊装置的安全

On the Hook
铜杯/10G
取得条件：剧情相关，解救被困的科学家

My First T-Post
铜杯/10G
取得条件：剧情相关，第一次安放终端柱

Dish It Out
铜杯/10G
取得条件：剧情相关，使通讯信号接收器恢复连线



"What..."
铜杯/10G
取得条件：剧情相关，发现神秘建筑

Thunderstruck
铜杯/25G
取得条件：剧情相关，驾驶钻探机消灭巨蜂

Medicine Man
铜杯/15G
取得条件：剧情相关，取回药品

Safe Cracker
铜杯/15G
取得条件：剧情相关，打开武器库

Cleaning House
铜杯/15G
取得条件：剧情相关，阻止Akrid的入侵

Drilling Down
铜杯/20G
取得条件：剧情相关，完成深度钻井开采



Storm Chaser
铜杯/10G
取得条件：剧情相关，取得风暴的读数信息

The King Is Dead
铜杯/20G
取得条件：剧情相关，杀死巨蟹王

All Charged Up
铜杯/10G
取得条件：剧情相关，重新开启燃料库

Living Legend
铜杯/25G
取得条件：剧情相关，发现Nushi

French Leave
铜杯/30G
取得条件：剧情相关，击败拉罗什

Fallen Hero
铜杯/30G
取得条件：剧情相关，见证克洛尼斯基地的陨落

Bleeding Heart
铜杯/30G
取得条件：剧情相关，阻止艾森伯格

Lost and Found
铜杯/30G
取得条件：找到迪亚兹的音频日志。
说明：具体位置请参考前文流程攻略中的第33个音频日志。



一路向西

《环太平洋》周边

目前最火最热的电影当属《环太平洋》了，导演在电影里还原了很多男性观众儿时的幻想，有不少观众表示电影剧情软肋多，很多地方经不起推敲，其实原著世界观设定非常大，所有理论均十分严谨，电影只是整个世界观的冰山一角，鉴于关于电影中相关内容的科普在网上已经出现不少，本期《一路向西》栏目就向大家介绍一些《环太平洋》漫画版前传以及一些周边内容，希望大家看得过瘾。



①

最早的机甲①

机甲最早的原型体叫做 Brawler Yukon，在 2015 年就被制造出来了。由 Jasper Schoenfeld 博士和 Caitlin Lightcap 发明。最早的驾驶员是当年美国空军的 Adam Casey，但由于自己无法合理有效地操控机甲而身亡，后来博士才决定让 Sergio 中尉负责驾驶，最终得以成功控制机甲行走，不过当时机甲操作对于人体精神负荷太多，导致驾驶员大脑受损。之后 Caitlin 使用“Drift”的方法来避免这种现象，也就是我们后来知道的双人脑后插管了。在 15 年 4 月，Brawler Yukon 首次出战并打倒了怪兽 Karloff，向世人展示了机甲的力量。

早期国产机甲②

中国机体暴风赤红在电影中表现有点让人失望，不过中国在很早的时候就生产了第一代的机甲，名叫 Horizon Brave，这台机器出现在影片大量生产机甲的镜头中。由于当时机甲在世界范围被大量生产，Horizon Brave 曾经与很多第一代机甲并肩作战过。在 2019 年的时候 Horizon Brave 与 Gipsy Danger 等机体与第四级怪兽战斗过，结果被摧毁。Horizon Brave 肩膀部分可以发射冷冻光束，擅长将怪兽冷冻后再用近战攻击，和其他机甲一样，Horizon Brave 的能量也来自核反应堆。



③

日本机体③

都说电影里没有日本机体，其实电影中小麻子被大叔救的那段，大叔开的那台 Coyote Tango 就是产自日本，不过日本当时 1 代机甲其实还有另外一台，就是下面要为大家介绍的 Tacit Ronin。Tacit Ronin 的造型与现代日本机器人爱好者所想象的要更契合许多。它与 Horizon Brave 一样曾与许多第二代机甲并肩作战过，并组成了突击部队，曾干掉过 3 只怪兽。Tacit Ronin 与 Coyote Tango 采用类似的轻质材料，突出机体的速度以此躲避怪兽的攻击，双臂有用于近战的刀锋形状武器。这个机体在电影中是有一个镜头的。

机甲项目创始人

Jasper 博士虽然有妻子，但仍与当时一起工作的 Caitlin Lightcap 陷入爱河，直到他得知自己妻子怀孕的消息，这段恋情才暂时中止。儿子出生后他与妻子离婚。不久后怪兽开始入侵，他开始寻找除了核武器以外对抗怪兽的方法，因为偶然看到儿子玩机器人与打怪兽的玩具而产生制造机甲的灵感。在一次会议上提出了制造机甲的想法，并说服 Caitlin 一起完成这个项目。Jasper 在工作中想恢复与 Caitlin 关系，但其实 Caitlin 早已将感情移向了当时的机甲测试员 Sergio D'onofrio，尽管充满嫉妒，但 Jasper 最终还是成全了他们两人，并最后选择离开。



②



④

“Drift”系统创始人④

Caitlin 精通人体大脑方面的知识，这也是 Jasper 找她一起研究机甲项目的原因之一。早期她就发明了脑后插管的技术使人类得以控制机甲，在项目陷入资金麻烦的时候，Caitlin Lightcap 找到了 Stacker Pentecost（电影中麻子的养父）请求帮助。在测试过程中与 Sergio D'onofrio 中尉陷入爱河，并在实验中发明了“Drift”，以此来实现双人对于机甲的控制。由于 Caitlin 技术方面的成功，机甲得以在作战中第一次击败怪兽，也为后面的机甲量产计划打下了基础。

GLaDOS⑤

电影和游戏没有联系吗？怎么可能。除了最近有一款同名下载游戏之外，导演也不愧是个终极宅，他本身也很喜欢游戏，是阀门厂“《入口》系列”的 FANS，他曾经在电影上映前其中一版本的预告片中邀请“《入口》系列”的经典人工智能 GLaDOS'来献声。在电影中玩家可以听到机甲的智能 AI 讲话，为其配音的正是 GLaDOS 的配音演员 Ellen McLain。Ellen McLain 为阀门厂很多游戏都配过音，不知各位在电影院中有没有识别出这个声音呢？



⑤

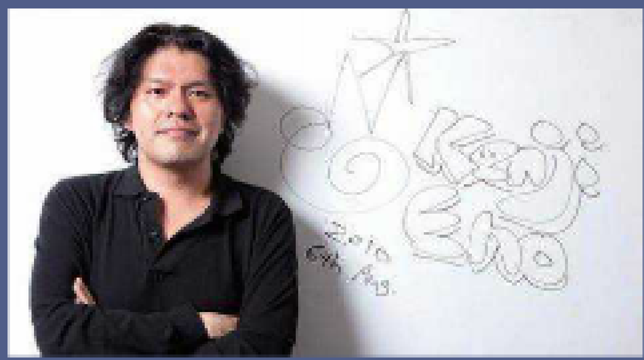


CEDES 2013(电脑娱乐开发者大会）最优秀奖盘点

稀饭 提供

多边模型







工程部门奖——Oculus Rift Development Kit

Oculus Rift 是一款革命性的虚拟现实体验装置，是一款为游戏而生的 HMD（头戴式可视设备），广阔的视野提供了前所未有的强烈代入感，开放的 SDK（软件开发工具包），很可能将会给游戏带来变革。最重要的是，300 美元的价格平易近人，有望普及。

视觉艺术部门奖——《JoJo 的奇妙冒险》OP 制作团队

如今 CG 技术已经达到了以假乱真的地步，但《JoJo 的奇妙冒险》OP 制作团队却反其道而行，通过 3D 的手段不断摸索与传统日式 2D 动画相融合的可能性，活用 3D 空间的大胆演出，与 2D 动画角色完美融合。

游戏设计部门奖——已故制作人饭野贤治

饭野贤治凭借 1995 年的 3D 冒险惊悚游戏《D 之食桌》一鸣惊人，而之后的《Enemy Zero》、《Real Sound：风之遗憾》更是以特立独行的体验让人目瞪口呆。饭野的作品被称为互动影像的先驱，在硬件并不发达的当时非常特别，尽管从消费者的角度来看，这些猎奇的设计极其不友好，但客观上它们也开辟了更多的游戏类型，具有高度的开创性，使大众了解到游戏制作人的存在。在游戏业界续作不断、冷饭不绝的今天，尤其值得反思。

声音部门奖——CeVIO Creative Studio

通过 CeVIO Creative Studio 合成的语音具有逼真的语气和情感，只需简单调节就能做出自然流畅的话语，你能从中听出丰富的感情。虽然相对于前辈 Vocaloid，CeVIO 等产品而言显得比较没有名气，但是其惊人的情感表现力，也让人对其应用方式充满期待。

网络部门奖——“任天堂 DS 系列”擦肩通信技术

尽管在软硬件性能层面上任天堂从来没有站在前沿，但是对于“玩”的概念，不得不说它总是胜人一筹。游戏联机需要诸多同步的条件，网络、时间、空间和人，而实际上却往往不能随时满足。为了让用户更多地互动，“DS 系列”应用了异步通信的方法，这种介于联机与单机游戏的方式，使互不相识的人也有了片刻交流的机会和相逢的惊喜，颇有“一期一会”的意味。

特别奖——久多良木健

“PlayStation 的创造者久多良木健，他缔造了世界范围内的电脑娱乐帝国，PlayStation 的后续机型已然超越了单纯的游戏机概念，正在半导体尖端技术和数字信息处理技术融合的牵引力带动下，为内容流通和相关领域带来革新。他为 SCE 确立的标准——追求更高的娱乐性能，成为业界的机能标杆，也一直没有动摇。

集“精致”与“实用”于一身——《古剑奇谭二》豪华版推介

洛克 提供

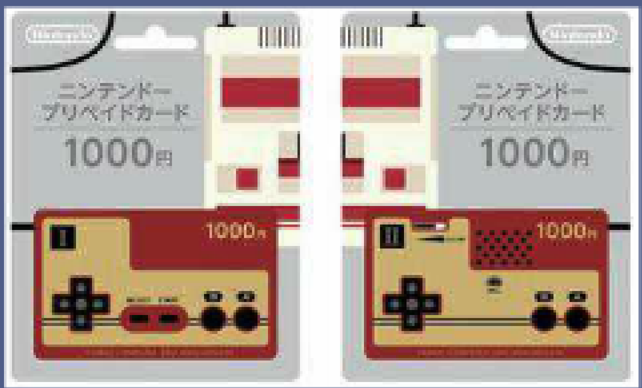
多边趣闻



国产大型 3D 仙侠类单机角色扮演游戏《古剑奇谭二》已于今年 8 月上市，在保持了依旧精致唯美的画面基础上，对游戏进行了全面革新，采用爽快的即时制战斗，并融入丰富有趣的多种辅助元素，使可玩性大大提升，为国产单机游戏市场带来了新的活力。

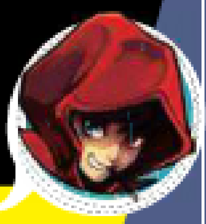
《古剑奇谭二》推出多个版本，其中备受关注的豪华版可谓用心十足。首先外包装抛弃了传统形式，转而以游戏中的宝箱样式为基础，设计成“豪华木质珍藏收纳宝箱”外盒，让包装也成为有用的周边。而宝箱内的物品更是丰富，集“精致”与“实用”为一身，既包含木制人物烤漆屏风、机关蛋人偶、龙星商会纪念币等精美的收藏型周边，也有实用的世界观布艺多用途挂画、家园主题双面书签等，可以满足玩家的多种需求。售价为 298 元的典藏豪华版物超所值，已经俘获了大批玩家的心，不知道你是不是也心动了呢？







让你的爱车三倍速！丰田夏亚专用Auris RS开卖！



多边模型

宇宙人 提供

不知道大家是否还记得丰田公司在去年推出的一款概念车型——夏亚专用Auris RS，当时官方的说法是概念车并无贩售计划，但如果呼声高的话将会探讨研究。似乎是粉丝们的热情打动了丰田，这款夏亚专用的坐骑已经确定于今年10月1日开售，售价为330万日元，折合人民币约为20万元左右，为此丰田公司还专门成立了一家虚拟的公司——吉翁丰田。

作为一款官方痛车，可不仅仅是在外壳上喷上吉翁的标志。除了车体涂装为标志性的红色之外，车辆的内饰经过特别设计，车头和方向盘上的品牌LOGO也全部换成了金色的吉翁标志，代表性的“角”则屹立在车顶，还原度极高。另外还会有900台的限量版车型，将会在车中搭载夏亚音效的导航系统以及特制的脚垫，让你感受百分之百的“红有三”。

看到这里，各位是不是已经按捺不住激动的心情了？不过20万元的售价虽然不算太高，但这款车型只会在日本国内销售，而且由于国内与日本的驾驶座位置不同，即使你神通广大地把它从日本给买回来，也是没办法上路感受三倍速的快感的（笑）。

FC纪念卡



多边趣闻

纱迦 提供

对于日本人来说，今年不仅是红白机FC诞生30周年，也是著名连锁零售店TSUTAYA的诞生30周年。为庆祝这个共同的时刻，任天堂决定于TSUTAYA合作，推出FC纪念点卡&下载卡。

首先来看看点卡。这次TSUTAYA推出了两种FC纪念点卡，面值均为1000日元，可以在任天堂eShop中使用。两种点卡的图案是FC的1P手柄和2P手柄，中间还各有半台FC图案。如果将两种点卡拼在一起，即可构成一台完整的FC主机。如果近期有人想购入任天堂点卡的话，不妨考虑一下，明显会更有纪念意义。

此外今年亦是SFC经典游戏《超级马里奥兄弟3》诞生20周年，为此TSUTAYA还专门准备了一款用来下载3DS怀旧版《超级马里奥兄弟3》的下载卡，印刷和当年的SFC卡带如出一辙，十分精美。这个下载卡的价格为500日元。

[友基特约] 罗命书生带你画游戏——游戏角色动作造型要点！

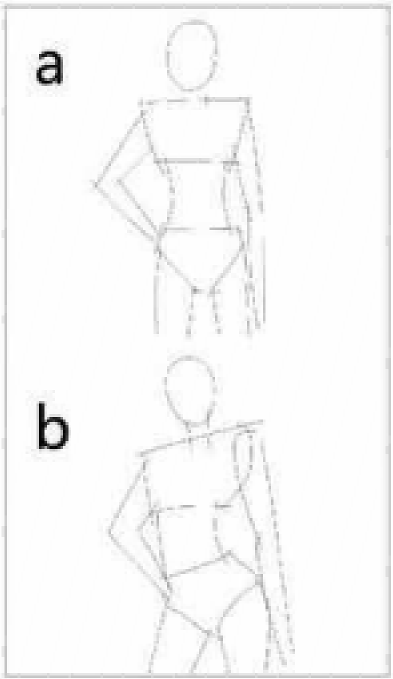
一幅优秀的游戏插画最重要最基本最能体现画者水平的是什么？角色脸蛋漂亮？画面华丽？细节繁琐？这些都不是，而是角色的动作造型，看上去最简单最不起眼的东西往往才是最难最重要的，当开始创作游戏插画的时候，别急着出效果，描绘繁琐的道具，盔甲，颜色。先把这些排除了，把角色的动作造型设计好，比例画准了，后面的细节才有意义，动作造型不好，画面再华丽，也只能是一个不合格的作品了。

❶ 肩，腰，臀

这三个部位的线的角度微妙地影响着角色的动感，这是动作造型到位的关键

我们从下面两图看出，b比a的更生动，因为右边的肩，腰，臀有角度变化。





❷ 用肢体拉出三维立体感

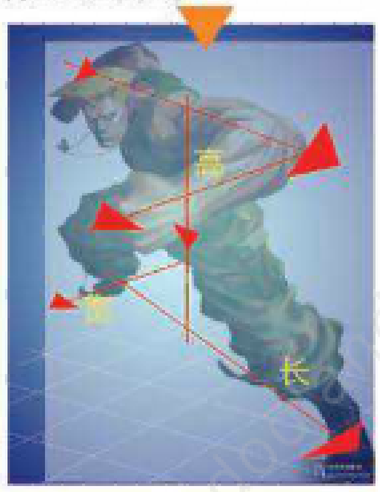
这是街霸X铁拳的两张插画，我们看毒药的四肢和身体基本都在一个平面里，空间感不明显。





再看古烈，四肢和身体明显站在一个三维空间里，空间感，纵深感会更突出。





指间方圆
★MOBILE LAND★

沉寂许久的“指尖方圆”栏目终于在本期重生啦，和过去单纯只是推荐手游不同，今后在这个栏目中，将会向大家带来更多与知名厂商相关的游戏、资讯和动态，让大家能够对自己喜欢的厂商或游戏有更全面的了解。

而从近期各大传统游戏厂商的动作中不难看出，手游正占据着越来越重要的地位，虽然在总体的游戏质量上仍有待提高，但也不乏诸多亮眼之作。

文 娜尼 美编 NINA

不满SE受封“手游天尊”？Capcom奋起直追！

被玩家们奉为“手游天尊”的SE在手游圈混得风生水起，Capcom似乎也不甘示弱，不仅在MH4发售前期公开了两款相关的手机游戏，就连八竿子打不着的音乐游戏也要参上一脚，野心可见一斑。

《艾露猫集市》日服上架

MH商店 艾露猫集市	Capcom		模拟经营
iOS	モンハン商店 アイルーでバザール		日服
	2013年8月28日	在线1人	免费+课金制





怪物猎人4上市在即，各种联动造势在所难免，如果你已经按捺不住体内的狩猎之魂，那么不妨先来试试这款《艾露猫集市》吧。

游戏的方式和风格其实脱胎于PSP平台的《暖洋洋的猫猫村》，主角依然是可爱的艾露猫们，不过这次是以纯2D的方式进行展现。相较于《暖洋洋的猫猫村》中偏向单机的游戏方式，本作则更强调线上要素，游戏中艾露猫们可以建设自己的商店，并在商店中贩卖各式各样的物品，积累到足够的资金后可以开设新的店铺，如此以往便能够打造出属于自己的集市。当然也可以到好友的集市中去逛一逛，说不定可以购买到自己没有的商品哦。

冒险的部分同样必不可少，玩家可以组成自己的艾露猫队伍，到野外进行探险，除了采集素材之外，亦能够挑战各种怪物，探险所获得的物品可以补充到商店中进行贩卖。

《怪物猎人Smart》今秋配信

怪物猎人Smart	Capcom		动作
iOS	Monster Hunter Smart		日服
	2013年秋	多人在线	免费+课金制

虽说之前Capcom已经在手机平台上推出过两作冠着“怪物猎人”名号的游戏，但素质实在让人不敢恭维。此次《怪物猎人Smart》走的是本体免费道具收费的路线，如果不在游戏的品质上好好雕琢的话，相信很难让粉丝们乖乖地掏钱。

此次《怪物猎人Smart》主打的是简单爽快的单手操作，但力求能够让玩家感受到系列独有的动作性。技能和武器都十分丰富，玩家可以与线上好友一起共同狩猎，为成为最强的猎人而不断努力。

本作将会在今年的TGS上提供试玩，进行试玩的话不仅可以得到一些小礼品，并且礼品会附带特殊代码，在本作配信后可以兑换限定武器。



音游版智龙迷城！《音乐战队》日服上架

音乐战队	Capcom		角色扮演
iOS	オトレンジャー		日服
	2013年9月3日	在线1人	免费+课金制



《智龙迷城》的吸金能力有目共睹，而音乐游戏亦是手游平台的大热门，于是Capcom一不做二不休，干脆把两者来了一个结合，于是就有了这款《音乐战队》。

和《智龙迷城》一样，本作中玩家可以组建自己的队伍，并且角色拥有不同的属性，通过与敌人的对战，我们可以获得新的战队成员，亦可以进行合体强化。惟一不同的是，游戏是通过音乐游戏的打碟方式来累积攻击力，颇为有趣。

收录的歌曲大多节奏感十足且十分热血，对于喜欢音乐游戏的玩家而言是一款相当不错的休闲佳作。

新感觉音乐游戏《CROSS×BEATS》今秋配信



CROSS×BEATS	Capcom	音乐
iOS	CROSS×BEATS	日服
2013年秋	本地1人	免费+课金制

《CROSS×BEATS》称得上是 Capcom 的第一款正统音乐游戏，敢于向基本上垄断日本音游市场的 KONAMI 和 NBGI 发起挑战，Capcom 的勇气值得称赞。它不仅请来了专业音乐制作人兼游戏制作人的 NAOKI MAEDA 进行游戏的开发，并且还会邀请了 Tatsh、SIMON 等知名的作曲家或是歌手参与其中，力图打造出一款具有革命、进化、创新感的音游新作。





从游戏截图中可以看出，本作的画面中会有“光之箭”来回穿梭，玩家要看准它们交叉的时机，进行打击，是一款拥有直观操作的新感觉音乐游戏。本作同样会在今年的 TGS 上提供试玩。

《梦幻之星 Online2》移动版Beta测试开始



梦幻之星OL2es	SEGA	角色扮演
iOS/And	ファンタシースターオンライン2 es	日服
2013年内	在线多人	免费+课金制





PC 版《梦幻之星 OL2》的升级闹剧令人错愕，不过移动版的《梦幻之星 OL2es》倒是有条不紊地开始了 Beta 内测。本作对应 iOS 和 Android 双平台，不过 Beta 测试版仅对应 Android。

操作简化：从测试版中可以看出，本作的操作相较于 PC 版进行了简化，角色并不能自由移动，而是会在画面上的右上方显示三个代表不同前进方向的图案，点击后角色便会朝着相应的方向移动。进入战斗后，玩家可以通过点击画面下方的技能发动进攻，左右滑动的话则可以回避敌人的攻击。

联动要素：不难看出，大幅简化的操作让游戏与原作大相庭径，已经不能称为一款 ARPG 了，若是将其以一款单独的游戏来看待的话，吸引力不足。似乎 SEGA 自己也认识到了这一点，因此官方也特别强调了本作与《梦幻之星 OL2》的联动要素，虽然两个作品不处在同一服务器上，但玩家在本作中可以直接继承《梦幻之星 OL2》所使用的角色形象，虽然角色的等级无法继承，但是通过游玩本作所获得的经验值可以叠加到 PC 版《梦幻之星 OL2》的角色中，只需要花一份时间就可以让两边的角色同时获益，不得不说 SEGA 实在是太"机智"了。

需要注意的是，本作的 Android 版本将会在今年年底配信，而 iOS 版则需要等到明年春天。感兴趣的玩家不妨多多留意一下。

挂羊头卖狗肉，《使命召唤 突击队》



使命召唤 突击队	Activision Publishing	动作策略
iOS	Call of Duty: Strike Team	美服
2013年9月5日	1人	6.99美元

其实早在 2010 年和 2012 年，动视就推出过两款“《使命召唤》系列”的打丧尸游戏，不过无论是画面还是内容都差强人意。而此次《使命召唤 突击队》在画面表现上倒是进化明显，玩家可以在第一人称视角和俯视角之间任意切换，游戏方式也会随之在类 FPS 和类 RTS 之间切换，之所以用上“类”，是因为它既非完整的 FPS 也不是完整的 RTS，显得有些不伦不类。





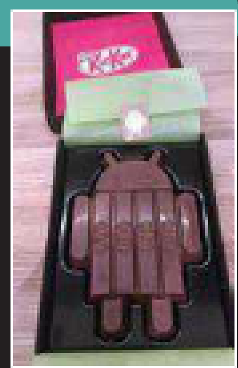
业界动态

苹果



苹果公司将会在北京时间 9 月 11 日的凌晨 1 点，在加州总部召开秋季新品发发布会，除了硬件产品之外，最新的 iOS7 正式版也会同时亮相。此前苹果在 iOS7 的测试版中加入了名为 Sprite Kit Framework 的游戏开发框架，让开发者能够轻松地利用硬件性能优化游戏体验。并且还加入了与游戏控制器相关的 SDK。由于 AppStore 的游戏生态圈已经非常成熟，接下去苹果是否会在游戏领域有进一步的动作，让人十分期待。

谷歌



谷歌近期宣布将最新的 Android4.4 命名为 KitKat。KitKat 原本是雀巢公司旗下的一款巧克力棒，谷歌通过与其合作拿下了这一命名权，雀巢公司也将推出了 Android 机器人样式的 KitKat，看上去可爱而且诱人，今后也会向全球发售 5000 万个在包装上印有 Android 标志的 KitKat，粉丝们可要仔细留意咯。

谷歌与雀巢，两家处于不同领域的公司走到了一起，此番合作对于双方产品的推广都有积极的作用。Android 全球合作总监 John Lagerling 称：“此次合作并非金钱交易，我们都想要创造出一些有趣且不可思议的事情，因此完全不必向对方付费。”

微软

一番欲拒还迎之后，诺基亚最终还是从了微软。微软在美国时间 9 月 2 日宣布以约合 71 亿美元的价格将这家芬兰老店收至麾下。这场收购背后的内幕我们无从知晓，但可以肯定的一点是，今后微软在硬件设计方面将会更加成熟，而诺基亚所拥有的诸多专利亦能使微软在移动市场上更具话语权。联想到诺基亚曾经推出过 N-Gage 系列游戏手机，说不定今后也会有微软牌的掌机哦。



网络化时代的脚步在几年前就已经开始在游戏领域响起，如今更是大步跨进了手游和页游领域，而在作为游戏业起源的家用机领域，这种趋势也是越来越明显。到底这种趋势是怎么产生的，又将迎来怎么样的变化？这次我们请来阳光成员“鱼丸粗面的挽歌”来谈一谈他的见解，其中不乏对于业界趋向的精辟分析，相当精彩。



全面在线
——论电视游戏网络化

前段时间跟一位朋友唠嗑时候问他在玩什么，他说正准备玩《暗黑破坏神Ⅲ》，我说你怎么打起电脑游戏了，在哪个区？没成想人家告诉我是准备玩PS3版的，顿时觉得现在的电视游戏已经逐步进入网络化时代，网战，网游甚至手游领域越来越被大小厂商所青睐，本源的单机反而越来越被人所冷淡，不由感叹，电视游戏的网络化时代真的到来了，不久之后也许我们再难看到一款真正意义上的单机主机游戏大作，但是可以肯定的是，网络化对于游戏来说好处自然是大于弊处的，毕竟这是时代发展的必然趋势，那么网络化的原因及将来的趋势会是什么呢，请听笔者逐条分析。



原因所在

对于网络化的原因笔者认为以下几点是主要原因。

●盈利不足。



▲家用机领域中单机游戏的销售举步维艰，进行了大规模宣传却最后销量惨败的《杀手已死》就是一个很好的例子。

盈利，盈利，盈利！利益才是这个商业化时代的根本，也是最首要的前提，实现不了收益，即便再具有游戏性，再有内涵的游戏依然会被厂商所抛弃，毕竟开厂的都是商人，不是游戏策划人也不是玩家，他们的眼里看到的只有利益。据前两年的报道称，中国一家腾讯游戏每年的收益就相当于传统电视游戏大厂EA的三倍，网络游戏所能带来的长效利益和相对于重量级单机大作的微不足道的投入都使一家家传统厂家开始打起了出网游的小算盘，这种投资小，风评好，利益大的项目，和传统游戏一个做不好就骂声一片，投入高，收益风险大对比起来，搁了谁都会选择前者。

●较长的游戏时间难以适应时代。

近几年金融危机后，世界各地的人都进入了快速生活时代，做事都讲求快，过快的生活节奏使得普通玩家很难有时间抽出一整天坐在电视机前打游戏，况且玩游戏为了什么，不就是为了完成挑战或是对游戏内涵感兴趣。在这种情况下，一边放着打了一个月还通不了关的单机游戏，另一边摆着五分钟就能过关的愤怒的小鸟或者十分钟就能打一把的某某游戏的手游版或网战部分，玩家自然会选择后者。

所以对于单机游戏来说，时间本身就是硬伤，内容过少没法体现制作人思想，没法做出游戏性，内容太多玩家又很难抽出时间来玩，这是单机没落的根本因素之一，也许会有各种死忠冒出来说自己挤时间也要打游戏，但是请问你又能挤出来多少时间打多少游戏呢？更何况普通人大都过着朝九晚五的上班生活，除非是专门做游戏的，否则工作了一天回到家里已经累得要死，又怎么能强打起精神来打游戏呢？所以说，时间对于现代游戏是不可避免的问题，再加上智能手机的冲击，一边放着轻轻松松玩乐的手游或是时间相对较短的网战，另一边放的是花八九个小时自己累得要死还卡着过不去的单机大作，孰优孰劣一目了然。



▲因应现代人的特点，许多掌机游戏也将本身的战役改成了短平快的节奏，例如最近的《杀戮地带 雇佣兵》，单机战役长度只有3小时左右。

●网络的普及和技术的进步。

十年前我们想跟朋友打一把《实况》需要约好时间，冒着风霜雨雪不远万里来面对面玩，然而现在呢，现在只需登入PSN即可方便的实现。网络技术的飞速发展同样是电视游戏网络化的重要因素之一，以前我们想用主机联网玩个游戏几乎是不可能的事，现在则不同，虽然官方层面上大陆依然没有接受游戏机行业，但是在私下我们仍旧可以方便快捷的连入台服日服或港服寻找机友合作游戏（那速度依旧值得吐槽！）网络技术的进步和硬件商对网络部分的重视程度以及网络普及率的逐渐升高都使得游戏开发商不得不为了适应市场以及硬件的变化而做出变化，所以各种电视游戏的网战部分甚至是专为网战打造的电视游戏就应景而生了，这可以说是市场规律主导下，随着科技进步导致的必然变化。

●盗版的盛行。

盗版绝对是主机和单机游戏开发商最痛恨，也是最头疼的问题，据不完全统计，仅仅中国市场，盗版游戏占游戏总销量的比重就是94%，然而世界上虽然以中俄盗版游戏问题最为严重，但是从破解硬件的黑客们所属的国籍中我们就能看出，世界上各个国家都存在有盗版游戏的问题，并且这一问题的敏感度也很高，打击再严也没法从根本上剔除还会因为态度强硬伤了玩家的心，虽然加强硬件防破解，减少系统漏洞才是根本的解决办法，但是实现游戏网络化也可以很好地解决这一问题，因为联网进行游戏即可以进行实时监察的制度，或者实行网络账号与游戏绑定的制度，此时玩家仍然可以玩二手，但是很难实现盗版上网进行游戏，由此，为了防制盗版，游戏与硬件商建立起了网络化的游戏方式以实现对盗版游戏的控制与对盗版行为的监察。



▲除了努力对抗盗版，第三方厂商甚至还曾推行过让二手游戏玩家无法免费体验网战的通行证政策，但因为玩家意见太大而取消。

※本栏目文章仅代表作者个人观点。

这几个因素就是造成主机游戏网络化的几条根本因素，说到底还是厂商为了自身利益，也是为了适应玩家生活的需要和技术的进步而进行的必要的改良，力求实现双赢的局势。

未来趋势

那么未来我们的主机游戏将会有怎么样的发展趋势呢？

●电视游戏网游化。

电视游戏传统系列网游化，这既可以指在家用机上的网游化，也可以是指在电脑上的网游化，说起主机的网游最为人们所熟知的恐怕就是“《梦幻之星》系列”了，对于这款获得无数玩家青睐的游戏想必不需要我来介绍了，它独特的网游化的游戏模式很值得一玩，但是作为一个运营多年的传统家用机游戏系列，我认为它没有抓住网游的真正内涵，盈利方式也太过传统，大量的刷刷刷的要求无尽的耗费了玩家的时间，只得其表，没有抓住网游的核心内涵；而电脑上的网游离我们最近的便是《FF14》了，初一公布就以优秀的画质，清秀的人物设计抓住了千万玩家的心，但是其实体一出就让人们大失所望。总的来说给人的感觉是，这类游戏都很难抓住网游的真正核心内容，当然，最近的铁拳以及暗荣推出的一系列 F2P 游戏，素质和玩家评价还是不错的。但是总体而言，现在以网游的评价标准来说，目前由单机改编的而来的网游都不算成功，大多传统厂商还在摸索网游的模式，发展还不完善。



▲《梦幻之星》是探索网游运行模式的先驱，但是游戏内容重复度太高是这一类游戏的通病。

●网游移植主机

今年你最喜欢的主机游戏是哪些呢？我想相当一部分美式游戏玩家除了《GTA Ⅴ》以外肯定少不了《坦克世界》和《暗黑破坏神 Ⅱ》的主机版，这些游戏本身设计的就很出众，深谙如何迎合玩家胃口之道，再加上主机平台优秀的操作手感，高素质的游戏内容加上能够提供良好使用体验的平台，可以说是如虎添翼，强强联合。但是他们本身也不是做主机平台游戏的，所以即使本身素质很高来到主机平台也必然会水土不服，不过我们仍旧不能否认他们的到来不仅对传统主机游戏网络化起了促进作用，同样起到了启蒙作用，他们的移植也将会给予主机平台上传统厂商以启示，提高主机平台网游的素质。未来，必将会有更多如 ACT 和横板过关型的网游到移植更适合它们的主机平台上，它们的表现值得期待。

●多人合作内容的大幅强化。

不管时代如何变化，单机游戏都永远不会消失，但是未来的单机游戏将会无限强化多人合作和多人对



▲用免费游戏身分登陆X360平台的《坦克世界》迅速获得了不少新用户。

战部分，如现在的《COD》等游戏，不仅仅有精彩的单人战役部分，还有同样让人大呼过瘾的网战部分。无疑，这将成为未来坚守单机阵营游戏的厂商最好的发展方式，玩家既能体验到如同电影般精彩的剧情，体会到挑战高难度和通关的快感，也能体会到需要时间较短，且爽快感十足的网战，这样的变化可以说是双赢的，玩家体验到了高品质的单机和网战，厂家也获得高收益，在笔者看来这才是最应该发展的道路。当然，现实是骨感的，未来主机游戏发展的趋势仍然是大幅网络化，毕竟俗语说的好“与人斗，其乐无穷。”



▲完全以网战模式来构筑游戏的《泰坦天降》或许会是单机游戏进化的新台阶。

●云端技术

云计算是指通过网络方式运行服务器端提供的应用和服务，运用在游戏平台上即我们不需要多强的电脑配置，也不需要额外购买游戏机，只需要有流畅的网络环境，就能体验到所有平台的游戏大作，并且云游戏都是正版授权，也就是说只需要低廉的费用，就能体验到精彩的游戏大作同时还支持了正版。这是游戏网络化的另一种表现形式，即游戏运行方式的网络化，我们通过网络化的平台进行游戏，所产生的数据也实时上传到网络储存，还将摒弃电视电脑游戏的区分，融合众家之长以网络在线的形式进行游戏。

●全面的主机功能。

游戏网络化时代并不仅仅会带来游戏的革新，



▲主打云端服务的Xbox One证明了微软已经向云时代迈出了更大的脚步。

他的载体，游戏主机也将会有所改进。在网络化时代里，玩家们将不仅仅满足于进行游戏，便捷的体验到各种方面的服务才会让他们觉得物超所值！从新的 Xbox One 我们就能窥得一二。未来的主机将会提供更多服务，游戏仅仅是其中的重要环节罢了，在线聊天，在线观看视频，在线浏览网页，这些既对游戏内容有辅助作用又能受到轻度玩家青睐的功能一个不能少。用微软的话说，他们的目的是打造一个全方位的家庭媒体娱乐终端，通俗点说就是未来的主机将会是一个能玩游戏，能上网，能看电视的机顶盒。功能的进步可以说是网络化发展中的伴生品，随网络的普及和网络化时代的发展而出现，同时，他也将让更多的人能够体会到游戏的乐趣，感受到网络化的便捷。

游戏网络化已成为必然不可逆的局势，不顺应时代潮流的厂商和游戏必然会被市场所淘汰，更何况网络化对于厂商而言可以说是救命稻草或是惟一出路，相对低廉的投入和对盗版的控制都是厂商们乐于看到的，并且在这个强调 PVP(Player vs Player) 的时代里，发展网络化的游戏也是大势所趋，顺应时代潮流的行为，既然能赚个盆满钵满，开发商自然是求之不得。

另一方面对玩家而言，主机游戏的网络化必然会催生出大量耗时短，精简的游戏，我们可以用更少的时间来体验到游戏的乐趣，并且在网络化时代存档等都是服务器端储存或有备份，可以从最大程度上保护玩家的数据安全而不受损害，与此同时，网络化的主机游戏还将能融合单机游戏和网络游戏的优势，使得玩家节约时间的同时，能够体验到单机模式的游戏乐趣和网络模式的爽快与精简，最主要的则是玩家能够方便的与战友共同奋斗，能够体验到与人斗的无尽乐趣，满足成就感和荣誉感，也算是从侧面提升了游戏的可玩度了。

结语

当然，不可否认的是网络化同样带来了诸多弊病，并且作为一个剧情爱好者和内涵（勿误解）游戏爱好者看来，主机游戏的网络化的弊端也很明显，因为网络化的改良下主机游戏必然会呈现出以下特点：单机剧情薄弱化，单机内容精简化甚至产生阉割掉单机部分的纯网游，再加上背景的空洞化，这样就会导致单机内容被大大缩减甚至变为没有，给人有舍本逐末的感觉，毕竟游戏以单机为本源，虽然在未来我相信单机游戏甚至纯单机游戏都不会完全消失，但是他们的量与质都是我们值得担忧的，毕竟厂商以利益为重，所能拨给单机开发的费用会越来越少。在笔者看来，在这个追求利益的年代本来游戏的艺术性和可玩度都在慢慢下降，玩家们已经渐渐淡忘了游戏的目的是为了找乐子，届时网络化全面来袭，游戏的乐趣性，艺术性必将进一步减少，看看国内网游市场我们就能想象未来的网络化主机游戏的状况了。

游戏网络化，对游戏业的影响可以说是利弊参半的，只希望开发商届时以玩家利益为重，如果能用心的开发游戏，我相信无论对玩家还是游戏业的发展来说都是极其有益的，我们应该满怀期待的盼望游戏网络化的到来，期待着能玩到优质的网络化游戏。

［文：鱼丸粗面的挽歌　编：稀饭］

游戏姬 PRINCESS OF UCG



今天来“游戏姬”做客的妹子可谓赫赫有名，她是《十万个冷笑话》中的哪吒、女王大人，她是《古剑奇谭二》中的闻人羽，她是“中国初音”洛天依……她的声音为上百个不同的影视动画游戏作品中的角色注入灵魂与生机，她以变化丰富的声线、收放自如的表演赢得赞誉，并依靠自己的努力与坚持，逐步成为了中国新生代优秀配音演员的代表，她就是“声音的精灵”山新。这一次她会和我们一同分享她在配音生涯中的酸甜苦辣，一起来看看吧！（感谢《掌机王 SP》编辑酷洛洛对本次采访的帮助）

栏目主持 **胜负师**

昵称：山新
年龄：20~25 之间
身高：165cm
生日：1月1日
星座：摩羯座
职业：配音演员
性格：熟人闹生人静
喜欢的游戏：《逆转裁判》系列、《太鼓达人》系列、《马里奥》系列
喜欢的动漫：《名侦探柯南》、《EVA》、《刀剑神域》、《银魂》
喜欢的颜色：粉红、天蓝、草绿、柠檬黄
喜欢的电影：哈利波特
喜欢的音乐类型：J-POP
喜欢的异性类型：温柔儒雅型
口头禅：噗……





声音的精灵 山新

山新你好，先给 UCG 的读者朋友们打个招呼吧！

嗨大家好，我是北斗企鹅工作室的山新。嗯……就这样了，有什么问题请尽管问吧！

好吧，可以先说说“山新”这个昵称的由来吗？

小学初中那会儿喜欢《名侦探柯南》，那时中二病嘛，其实现在也没完全痊愈 OTL，觉得名字越长越酷炫，就选了其中最喜欢的几个角色还有声优每个人各选了一个字拼出来的名字，慢慢觉得那字名字太中二了，就只保留了前两个字，于是就是现在的“山新”啦！

什么时候发现自己有配音方面的才能？早期有没有自己喜欢的声优或是模仿对象？

其实我到现在也没觉得自己在配音方面有什么才能，就是喜欢，然后就玩啊玩啊一直走到了现在，现在想想其实挺神奇的。第一个喜欢的声优是山口胜平，现在最喜欢的声优还是山口胜平，大本命啊 TVT！模仿的话……因为我不太擅长模仿，所以也很少去刻意模仿谁，总之一开始就是抱着自娱自乐的心态吧！

还记得自己第一次参与的配音工作是什么吗？那时的状态如何，有没有 NG 很多遍？

这里的“配音工作”是指正式的商业配音工作吗？应该是 2008 年暑假第一次进棚配的《KERORO 军曹》剧场版，当时是两部剧场版一起录，录了好几天！我那会儿是第一次进录音棚，从第一天就开始跟着围观其他前辈录音，最后一天才录我的部分，所以经过几天的围观已经不紧张了，台词也看了好多遍所以还算好啦！NG 肯定是有的，因为之前都是在家自己录，真正进棚有录音师，外面还有导演还有其他工作人员围观，感觉是很不一样的。但是过程很开心，有种终于解锁了“进录音棚”这个成就的感觉，呵呵！

从兴趣爱好、同人转向职业配音，这个过程是水到渠成的，还是经历了一些波折的呢？

我性子比较慢，做事不会急于求成，行就行，不行也不去强求，所以目前也算是水到渠成吧。波折的话，当时说服家里人只身一人到北京做一个跟自己专业关系不太大的职业，算是有一定难度，其他都还好。我一直觉得我属于“幸运”技能点比较高的类型，因为从来不会主动出击，但经常有贵人会主动来帮助我，真的很感谢他们！



大家都知道，你的声音可塑性很强，无论是萝莉、少女还是御姐都可以驾驭，这个是天赋，还是靠后天不断升级造就的技能？

这个其实也是兴趣使然，从初中一直到大学，每天放学路上都会自己分裂好多种角色进行练习，比如看到公交站牌或者广告牌就会换着声音去读，久而久之就比较熟练一些声线了，其实就是熟能生巧，靠的是慢慢地一点点琢磨啦！

配音演员这个职业对于大众来说还是比较神秘的，甚至存在一些误解。能不能和我们简单介绍一下你平日里的工作流程，分享一下配音工作中的酸甜苦辣？

配音演员平时是没有节假日和双休的，有时太忙，大年初三就开始录音了。工作时间一般是中午 12 点到晚上 12 点，选这个时间是为了避开早晚高峰。时间长了大家都已经习惯这个作息了，所以现在我们北斗企鹅工作室每次开工也都是中午 12 点。不过因为工作室很多成员都是年轻人，有车的少，

很多还是萌妹子，为了大家的安全，如果片方制作时间宽裕的情况下，晚上10点前也就收工了，这样的话大家还能赶上地铁啥的。

是不是和一般的演员一样，工作是由签约公司或经纪人接排的，你自己会去挑剧本吗？

其实配音演员属于自由职业，很多配音演员都有自己的工作单位，比如某某话剧院、艺术团，还有广播电台、电视台，平时除了配音还会去演戏做主持什么的，所以很少有去签约配音演员的公司，不过我现在加入的北斗企鹅工作室是有经纪人给成员安排配音工作的，剧本其实自己不太能挑选，工作室导演会酌情给每个人分配合适的作品和角色，安排给我的估计也都是我能驾驭的，所以除了遇到自己非常非常喜欢的片子，基本上我是不会主动去挑选的。

虽然感觉不太礼貌，不过还是忍不住想问问配音演员的收入情况，是按字数、时长还是其他标准计算酬劳的，如果方便的话能不能透露个大概？实在是有太多人好奇这个问题了。

这个是按照片子不同，所以收费标准也不同，而且虽然有一个“行内价”，但因为各个配音演员的综合水平不同，价格其实也会有一些差距，这个跟演员差不多，所以收入差距有时会很大。真的说不出个大概，如果这个月录的片子多，那么收入就会不错，如果整个月都没片子录的话，那么就要考虑要不要找点其他兼职来维持生计了。其实日本声优也差不多是这个情况，所以对于配音演员来说还是需要每天不断提高自己不能懈怠呀！

以你自身经验来说，配音工作一天的工作量极限是多少？嗓子疲劳或状态不好的时候如何处理？有没有像传说中那样为自己的嗓子买保险？（笑）

目前我最高纪录是一天连续录了13个小时，26集！嗓子疲劳的话，只能靠多休息或者喝热水了，有些老师会去医院紧急做雾化治疗，据说效果不错，我还没试过。为嗓子买保险什么的太夸张了啦，其实多休息就好了。还有配音的时候要用正确的发声方式，一般不会有太大问题的。

是什么样的机缘巧合让你成为“中国初音”的？洛天依的音源录制过程是怎样的呢？要把所有汉字发音都读一遍吗？感觉好像工程量很大啊！

说来的确也巧，我的一个朋友正好听说了这件事就问我要不要去试试，于是我就抱着试试看的态度跑到上海去试音，迷迷糊糊拿着行李到了面试地点，还不知道要干嘛。面试完第二天选了五个人去棚里试音，完了当天下午就回北京了。然后过了一段时间就收到了入选通知，感觉跟做梦一样＝口。我和雅马哈签订了契约，成为了魔法烧酒……所以录制过程啥的是商业机密不能说。总之工程量是日文的四倍以上，录了好久啊！大家都是第一次尝试没有经验，没想到工作量会这么大，最后制作时间很紧张，也没有更多修改的时间，所以还是有一些遗憾的。不过能有自己的VOCALOID角色跟做梦一样，觉得自己真的很幸运。

《十万个冷笑话》里的女王大人和哪吒真的是太深入人心了，有没有想到会这么火？你在拿到剧本时是怎样拿捏的？毕竟这两个角色的声音反差非常大。

我们当初配《十冷》第一集的时候压根不知道会不会有第二集，有妖气说这只是一次尝试，谁都不知道之后会如何，发片之后居然会这么受欢迎是所有人都没有想到的。拿捏角色的话，其实声线再有变化也只能变几种，但是配音这么多年不可能只录几个角色，所以只要抓住每个角色的性格，还有说话特点就可以区分了。其实变声算是配音演员的基本功，但是用差不多的声线录不同的角色，还能让听众马上区分出来，这就很难了。

你从接触配音工作以来，塑造的声音形象少说也有上百个了，其中自己最满意的是哪几个？有没有可以被称之为“职业生涯转折点”的角色？

没有“最”满意的，因为都跟自己的孩子一样，要一碗水端平啊哈哈！

除了动画、影视剧之外，你还参与过不少游戏的配音工作，比如单机游戏玩家十分熟悉的“《古剑奇谭》系列”，你在其中也是一人分饰了多名角色。请问为游戏配音相较于动画和影视作品的配音感觉上有什么不同？

《古剑一》中我算是打酱油，《古剑二》的话除了一个路人小正太，主要角色就是闻人羽。游戏配音跟动画影视剧最大的区别是配音时是没有画面的，有的游戏需要一句句剪辑还必须单独收录，没人和你演对手戏，所以脑补能力要非常强。虽然录的时候是各说各的，但合成到游戏中和角色之间对话时要没有违和感，这也是需要注意的。

那能不能说一下在你眼中，闻人羽是一个怎样的女生呢？

看到人设第一印象是霸气外露的强气御姐，最后录的时候才知道，是个虽然军人出身外表有点严肃，但其实是个又正直又呆萌有时还会露出少女心的萌妹子，呵呵！

俗话说“动漫游戏不分家”，你自己平常也玩游戏吗？一般都玩些什么？会不会和一般动漫迷一样，经常看一些日本的动漫新番呢？

因为工作的关系，回家很晚很少开电脑或者电视，所以单机和主机游戏玩的相对少，主要是玩掌机，因为携带方便，在棚里休息的时候可以随时玩。不过我们工作室老大皇贞季同学是个资深游戏玩家，其实工作室里都是一群二次元，他说以后会在工作室里放各种主机给大家玩，估计到时就会经常玩了吧（扶额）。至于每月的新番嘛，都会关注，然后会有选择地找自己有兴趣的去追。

最后有没有什么话想和喜欢你的朋友说？

我还有我们北斗企鹅工作室以后一定会给大家带来更多优秀的作品，希望大家一如既往的支持，谢谢啦！









读编往来

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 | Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011



UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★东京游戏展即将开幕！本次东京游戏展UCG同样派出了精英团队，由胜负师带队，大受好评的八老师也再次出战。本次东京游戏展报道组的人员选拔采用的是竞争制，有意参加的人必须要交出一份工作计划书。结果时雨、宇宙人等几位还没去过TGS的人就此入选，不用说自然是心情激动。究竟他们能给TGS报道带来什么样的变化呢？让我们拭目以待！

★当当！编辑部又有新童鞋加入！新小编哪尼闪亮登场！相信大家看到这个名字时都会发生同样的感受：哪尼！由于能吐槽的地方实在太多所以不知道该怎么吐槽，但如果不吐槽的话他取这个名字的阴谋就得逞了，所以还是要吐槽！

★顺便再透露一下下期的福利：有可能是由官方提供的《怪物猎人4》精美实用周边，小编拿到手之后都是爱不释手，具体是什么，下期大家应该就知道了。记得一定要买下期的TGS特刊哦！

★上期攻略预告了5篇攻略，不过由于某些原因，编辑部入手《暗黑破坏神Ⅲ》的时间比较短，加上游戏内容博大精深，最终只能改为特快专递，下期再为大家献上比较详细的攻略。这里还请各位期待大菠萝的玩家见谅。

Email 贪吃蛇吃贪：自从传出本·阿弗莱克将出演新蝙蝠侠的消息后，网上简直是一片哀嚎，更有甚者跑去美国白宫的网站发动投票活动，要阻止阿弗莱克“上位”。要怪只能怪克里斯蒂安·贝尔塑造的蝙蝠侠太出色了，就像小罗伯特·唐尼的钢铁侠一般，观众早已将他们与超级英雄画上了等号，换人恐怕比割肉还疼。不过既然已成定局，还不如连超人的演员也一并换成好基友马特·达蒙算了，备不住女性观众们的立场就会发生180度转变呢，你说是不是呀稀饭？

第一，我觉得帅哥本演戏就一张脸，太符合蝙蝠侠的冷傲娇个性，所以你们不要黑他，大不了他不演布鲁斯·韦恩的戏份就是了。你问我不露脸干嘛要他演？这就是第二点，你忘了帅本还有永远都是一个腔调的死鱼声线嘛，演永远都是阴沉腔调的蝙蝠侠简直太赞了。结论是，只要不摘面罩，我还是很支持本·阿弗莱克演蝙蝠侠的，相信大家已经很明白我的观点了。另外我要补充一下，如果本·阿弗莱克觉得忙得过来，还是请帮帮“渣”导改改拍摄手法和剧本吧，如果这片还是《超人 钢铁之躯》的折楼调调，我还是下个PC版就算了，谢谢。另外，大家看看上期电影推荐就会知道，马特·达蒙已经老得要去当乔治·克鲁尼的CP了，超人还是留给年轻人去演吧。

编辑部游戏风向标



烧死想出来疲劳值设定的人！

——有感《乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗》征战模式因疲劳值设定而打不过瘾的狼来了留。

这游戏里其实有两个男法师。

——对着《暗黑破坏神Ⅲ》中胸围战斗力不足的女法师，稀饭摇着头遗憾地感叹道。

我终于明白为什么小时候玩游戏玩不好了，根本就看不清怎么玩！

——被《雷曼 传奇》最后一个世界各种8Bit时代的视觉效果弄瞎眼的宇宙人吶喊。

大家来猜猜游戏中的"构司"指的是什么？

——《杀戮地带 雇佣兵》繁体中文版里各种神翻译把哪尼雷得不轻。

我觉得这游戏的分级不应该是全年龄……

——八重樱被《木偶历险记》中种种奇葩设定惊呆了。

Email 菲利普：现在就一句话，辛辛苦苦几十年，一夜回到解放前。社团不景气也算了，至少寝室得像个样子吧。今天刚看到我们寝室什么样，天哪，怎么说明，毛坯房？木板床？人多也就算了，OMG的，它简直就是建筑工地的截图。虽然我早就不相信爱情了，但也不带这么玩的吧。我以前以为高中的宿舍最烂……我的HP，MP全灭啊。不知道小编们当年的宿舍怎么样（如果比我好就别说了！痛心！），附论坛上学长发的我们宿舍照片。

请允悲。我的大学宿舍是四人间，就是那种上床下桌的样子，不过由于学校赶工，下面全是水泥地，起尘土的时候非常难清理。而且发现那些家具都做得好水，掉螺丝，甚至有些都关不上。重点的来了，等到毕业的时候这些东西要赔钱！！！那时候我心中就化身马勒戈壁，有千万只奇妙生物呼啸而过。

你可以换个想法，完全可以自己Diy出想要的样子嘛，像是我同学就自己做了墙纸、设备什么的，过着幸福美满的小资生活。

补充说明一下，饭老板的小资生活就是在灯下看书喝咖啡，你千万莫信他！！

稀饭：乱黑！



新编登场！

从这一期开始，哪尼我就正式加入编辑部这个大家庭了，个中滋味，真是百感交集。这里一直是我向往和憧憬的地方，虽然之前因为工作地点的关系犹豫过，不过来到这里以后便发现自己的选择并没有错，人生中也是第一次身边有这么多志同道合的玩家，非常的开心。

关于小编名的来由，其实我一直有取名困难症，因此当老编让我想一个编辑名后，我便四处向好友征求意见。无奈交友不慎，基本上所有的家伙都抱着调侃的态度"热心"地帮我出谋划策，给出的名字却让我一次次地惊呼"哪尼！！！！！"，于是……我便决定用这个当自己的小编名了。

最后不免俗地还是得说说喜欢的游戏类型吧，基本上我属于杂食性动物，看到顺眼的游戏都会勇于尝试一番，不过总体而言还是更偏向于日式。而近几年有向MUG汪发展的趋势，是初音和BEMANI系列坚定的拥护者，当然技术方面还有待提高，也希望能和更多的MUG汪们多多交流。

我真不是黑，取疑问句作为名字是对睡眠的折磨，你能忍受别人每次表示惊讶时都要喊你名字，又或者打个游戏要台词提到几十次吗？少年，苦海无涯，回头是岸，还是取名叫"马萨卡"吧，起码还可以装一下外国人，又或者叫"八嘎"，每天横店片场都有一堆"日本鬼子"在念你的名字，保管你天天喷嚏不断，装病偷懒轻松搞定。

那是某个深夜，当我看到黑猫心の永恒在排编辑视点的时候，看到哪尼的名字，大呼纳尼？？？！！你个家伙不能这么自暴自弃啊，想不出名字就要好好想，要像我一样认真，有一双发现美的眼睛。比如当时老编要我想名字的时候，看到窗外下雨，我就起了时雨，小伙伴们纷纷夸我机智！（被老编抽飞）玩笑就到这，欢迎哪尼加入编辑部大家庭，第一件事赶紧把保护费交了吧！（再次被抽飞）

纳尼！这货是哪尼？我一直建议你取"胖次郎"这个名字多酷炫拽你又不听，以后感叹的时候不久变成"噢！哪尼～（延长音）"了嘛！

T_T我就知道会是这种结果！你们这群"哦尼"！

Email B上校：稀饭！你为什么要伤害我的眼睛！你在《黑道圣徒4》里的主角让我的眼睛瞎了，你怎么赔偿我啊！那个飞机头不是只有男生才能用的吗！

口胡，这游戏里男性和女性的发型都是通用的，既然男人可以扎个双马尾，妹子为什么不能留个飞机头！

饭老板你不但玩的游戏重口，连创建角色的造型都突破一般人承受能力的上限，就不怕自己审美崩坏么！

我要举报饭老板还创了个索尼子！胸围明显超越原设定！

怎么每次聊到饭老板话题就会向欧派方向发展……我要纠正一下，饭老板还创了个绿巨人，连底裤都没有设定，顶着一团马赛克就在游戏里飞檐走壁，当场雷穿我的氪金狗眼！

没有啊，我记得看饭老板玩的他操纵的是短发的女孩，穿着飘飘的长裙，还是飞机场身材，我还说饭老板怎么转口味了。

其实，那是个男角色，我在测试他穿伪娘装的效果……

太重口啦！

编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

上期杂志截稿后，我和几个《魔戒》粉丝跑去新西兰玩了一圈。新西兰以畜牧业为主，是一个羊比人多数倍的神奇国度，各个城市间都有辽阔的绿地连接，开车在乡间公路上奔驰，连心仿佛都跟着飞起来了一般。于是某位小伙伴便突然奇想打算模仿一下美国乡村电影中那样一边开车一边用手拂过路边绿草的情景，谁知摇下车窗的那一刹那，伴随着凛冽的寒风扑面而来的还有浓郁的……牛羊马粪臭味，熏得我们满脸黑线风中凌乱，堪比生化武器。这便是一个典型的“装B失败”案例，大家千万不要模仿。



▲各种动物便便形状的巧克力正是新西兰的招牌特产品。

Email 干了这碗恒河水：现在越来越多的游戏开始推出下载版了，数字化的趋势不可避免。不占用现实中的空间，这是下载版最大的好处，特别是对我们这种没房一族来说完全不用担心找不到盘的情况。但是作为一个重度收集癖，我无法忍受没有实体碟的生活。我喜欢看到盘盒整整齐齐码放在一起的样子，哪怕我根本不会玩它们，这种赏心悦目的感觉是下载版无法给予的。小编们更倾向于哪一种呢？

以前我会推崇实体版，感觉有张盘拿在手里的感觉比较实在，实际上也收集了不少的游戏。但是到了后来，觉得这些东西给了我太多负累了。尤其是外出还要带上一堆游戏，确实太麻烦。现在是比较推崇下载版吧，毕竟还是内容为王。

我倾向于实体版，毕竟看着自己收藏的一张张游戏有一种幸福感。

数字化是不可避免的趋势。毕竟可以减少中间发行等环节，降低成本，让厂商获得更大的利润。在如今开发成本越来越高的情况下，推行下载版也顺应时代的潮流。

Email VaaN：各位绅士编辑你们好，我最近遇到一个问题，现在看到卖肉类的游戏就不怎么想玩，总觉得玩一两次还可以，像《闪乱神乐》这样的游戏根本就是影响游戏流畅性，砍砍砍又要跳动画，分分钟还断连……我非常喜欢须田刚一的作品，比如当年的《杀手7》，剪影风格很对我口味（番茄酱也是）。但是现在看到的什么○○ ×× 系统真是……我可是纯洁的玩家啊，那些镜头肯定是跳过的啊！但再这样下去的话，我就离真正意义上的绅士不远了，就如新八所说的那样快转职成神之手了。各位绅士编辑们，有什么方法可以训练下 把个人属性从“重口味”转为“绅士”呢？再不“绅士”的话，我就会变成和手柄谈恋爱的人啊！

其实重口味的下一个阶段就是绅士（Bian Tai），少年你只要放开心怀，接纳游戏中的各种杀必死和擦边球，过不了多久你就会领悟绅士的奥秘，成功晋级。

到时候你就不再是和手柄，而是和幻想中的女友在谈恋爱了。就像是喜欢玩《LOVE PLUS》的时雨和丸老师一样！

口胡，不要乱黑，哥可是真的有女朋友的！

没想到呼啦圈侠竟然已经病入膏肓——不，是得道高升，开始把幻想当成现实了……

中二病太久不治，难免还是会恶化——我是说强化到能够把幻想变成实体的地步！

别伤心，少年，我也觉得自己已经开始经常触到心中那位萝莉的小手了，咱们可是战友啊～

都给我滚！哥是现充！不是你们这些靠幻想填补心灵空洞的FFF团员！

竟敢侮辱团员们的尊严，烧死他！

唉，你们都没救了……

Email trave：做梦梦见拿着《最终幻想X / X -2高清重制版》的限定PSV玩着游戏，感动得一塌糊涂，睁眼才发现只是南柯一梦，无比失落。再上网一查，发现《FF X / X -2 HD》居然延期了，顿时就累不爱了。顺便听说《龙背上的骑兵3》也延期了？呵呵……呵呵……

延期确实是最无奈的一件事，但姑且认为是为了提升游戏品质的话，也就能少许释怀了。

好消息是《FF X / X -2 HD》的确会推出限定版PSV，坏消息是这台限定版实在是有点丑。

稀饭又补了一手好刀……



本期最佳趣图



无锡天下聚会预告

时隔一年多，小伙伴们是不是迫不及待地想再次见面了呢？UCG 天下聚会 2013 无锡站将于 10 月 4 日来袭！本次聚会以玩家心得交流为目的，并加入 3DS 马里奥赛车 7 和 iPad 乐动魔方比赛，有木有跃跃欲试的赶脚！？

【活动时间】

2013 年 10 月 4 日 上午 10:00-17:00

【活动地点】

南禅寺女仆咖啡厅一楼

【活动费用】

30 元 / 人（含午餐一份 + 饮料一杯），午餐可选蛋包饭 / 咖喱饭 / 意面

【活动流程】

10:00-11:00 签到入场

11:00-12:00 玩家互相熟悉

12:00-13:00 午餐时间

13:00-14:30 马里奥赛车 7 比赛

14:00-16:00 乐动魔方比赛

16:00-16:30 颁发奖品及合照

16:30-17:00 清理现场

17:00- 未知，部分玩家自愿聚餐及 KTV 活动

【活动微信】

微信搜索添加：wuxiinfo

【联系电话】

18661001093

【报名、咨询 QQ 群】

49481305

【活动主办】

天下聚会 - 无锡站、无锡新在线

【活动协办】

腾讯微博无锡同城、德克猫、电玩口袋

Email Vanessa：前段时间为了谢谢男朋友给他买了《生化奇兵》和《黑暗之魂》，本来觉得是好事，但是现在似乎成了困扰。连续两个周末，他正午开始到晚饭前玩儿《生化奇兵》，吃完晚饭之后开始玩儿《黑暗之魂》。初期我觉得《生化奇兵》非常漂亮也就没说什么，但现在他虽然中间经常会帮我做家务，但这两周来北京难得的好天气却都没有出去。平时休息的时候我翻看过贵刊，其中提到《生化奇兵》出了新内容，而且那个人也开始搜索《黑暗之魂》续作的情报。希望贵刊能帮忙想想办法，至少让我男朋友能出门走走什么的。

连《暗黑之魂》这么鬼畜的游戏都能玩得这么 HIGH，他是抖 M 么，那你就去买绳子蜡烛皮鞭……（被拖走）

可以送他一台 3DS 或者 PSV，这样就能让他边玩边陪你逛街了。

其实等他玩腻了这两个游戏，自然就会陪你了。《暗黑之魂 2》的续作还早着，所以不用担心……只要他没发现还有个前作《恶魔之魂》。

EMAIL 仲夏の萤火虫：关于最近 3DS 破解是闹得沸沸扬扬，搞得我这个素饭也心里痒痒的想入一台来试试裸眼 3D 的效果了，不知道最近买 3DS 是否比较划算呢？还有购机的时候要注意些什么？感谢各位编神解答下啦！最后有个小小的联想，关于 3DS 破解了，主机销量上升，但是游戏销量下降了，任天堂该哭还是该笑啊，会不会是任天堂内部故意放出核心技术漏洞，骗取破解来提高主机销量？以上一段纯属乱想，如有雷同纯属巧合……

最近买 3DS 其实是比较不划算的，传出破解的消息以来，4.5 以下的机器至少升了一百以上。如果您是想玩破解的，目前请购买 4.5 版本以下的机器，注意机器是否翻新就行。至于鉴别方法请参照《软硬兼施》栏目吧。目前破解的发展速度极快，跨区，版本欺骗的功能已经实现，但仍然无法联网对战，玩家需要留意。其他厂商一般是亏本卖机器的，但是任天堂除外，他们贩卖机器是有利润的。不过即使机器有赚，破解对于厂商来说不会是好事的，因为主机收入很大部分是靠收取软件的“权利金”，而且很多第三方厂商的利润也会受到影响，所以还是请各位在有能力的条件下支持正版哦。

Email Grand Theft Auto Man：自 2013 年以来，UCG 的每本特刊我都买了 3 本，一本收藏、一本看、一本供奉着。接下来将要出的特刊也是如此，虽然钱包君已在哀嚎，但这都是浮云，真心希望 UCG 多多推出特刊。

出特刊也得师出有名才行，否则小编们就得面临稀饭难为无米之炊的局面。

我擦，我怎么就躺枪了？

这是在夸你饭做得好呢！

所以今晚的饭还是你做吧！

你们这帮禽兽。

Email 风语者：你们就欠缺招人的经验，那种长着犬牙的男人，会把美女吓跑的，应该把八老师和玲姑娘换上去，保证你们又能找到美女又能找到人才，一般关系我绝对不会告诉他的。

真的吗？

我觉得怎么看都只会引来一些色色的家伙吧……

考虑到编辑部里的绅士已经够多了，为了不让某老板、某外星人和某愚少的队伍继续壮大，我们还是继续走萌系路线算了……

我的膝盖！

Email 杀子：《绝命毒师》评为 2014 吉尼斯史上评分最多的电视剧，成为了最棒的美剧，没有之一。这件事……稀饭你怎么看？

这片子是很神，不过口味也比较重，有各种吸毒、杀人甚至是毁尸灭迹的场面，这里就不推荐了，各位大朋友倒是可以一看。

卧槽，如此神片饭老板你就这么轻描淡写地带过了？

莫非我还得跟读者说第一季就有尸体碎块从天花板上掉落下来这种精彩场面，请一定要去看么……

太恶心啦！你们看完还吃得下饭么……

吃不下，所以改吃饺子～

这个回答太强了……

Email 小狗当佳：对《杀手已死》一句话感想：能推出女性角色皇帝新装的 DLC 服装追加包吗，我愿意出 4.99 美金。

我觉得这个主意甚好，但需要注意，在故事中没有人愿意识破国王的伪装，所以在他们的眼中国王应该穿着华贵的衣服，这个 DLC 自然就变得没意义了，所以玩家需要购买一个“诚实的小孩”包为蒙多配上一副可以看到真相的眼镜，然后还需要购买“虎胆雄心”包以让蒙多敢于说出真相，以激活皇帝新装中隐藏的美女羞涩表情。少年，听到这里，你还不明悟么，就为了那么一点微不足道的欲望，你已经付出购买三个 DLC 的代价了，人性的弱点暴露无遗，苦海无涯，回头是岸，还是去买本《男人装》算了吧。

Email zack：《龙之皇冠》的中文版即将发售，本人对此款游戏颇有兴趣，而且也习惯将买来的游戏达成白金。但是本人由于工作等原因，每天能玩游戏的时间不超过 2 小时，联机就更没希望了。所以请问小编，如果只靠单机，能否将此游戏白金？看到 328 期的攻略，感觉有几个奖杯还是挺难的。

如果只用单机模式的话，是无法白金本作的，因为有一个奖杯要求是花钱复活其他玩家，另外斗技场的奖杯也同样需要其他玩家帮忙解开。不过总体来说，《龙之皇冠》的白金难度并不算高，10 分满分的话撑死也就是 6 分的水平，就是要打 6 遍剧情模式实在有些蛋疼。个人建议先将一个职业练满级，同时收一些高等级的 NPC 骸骨，用这些骸骨来帮助其余 5 名职业通关就会容易很多哦。

Email 陈建：祝贵刊越办越好，销量暴涨，男编都成屌丝，女编都做白富美！

谢谢这位读者的支持！

我想知道这待遇差距到底是为何。

这是诅咒吧，这绝对是诅咒吧，虽然本来就是屌丝但是还被人诅咒感到莫名的不爽。

其实为啥杂志越办越好销量暴涨我们却还要成为屌丝呢，按道理不是应该加工资变高富帅么，难道只给女编辑加工资么！

楼上你还不如先放弃课金吧。

Email 天使之羽：我一直不太理解《杀手已死》到底是“杀手已把他人杀死了”的缩写还是“杀手已被他人杀死了”的简称。

其实都可以，因为主角蒙德在主线流程的第二话里就将以往为处刑事务所工作的杀手干掉了，然后最终话因为自己被力量吞噬，又变成了被事务所处刑的对象，因此《杀手已死》就是一个杀手杀死杀手再被杀手杀死的悲伤故事（略拗口）。

Email SKIPPY：当任天堂公布了2DS之时，我和我的小伙伴都惊呆了。首先我的第一反应就是“莫非是愚人节玩笑？”，但转念一想，不对啊，现在距离下一次愚人节还有半年多呢，第二反应是“难道是任天堂官网被黑了，玩家恶搞了这么一个玩意出来？”，但很快，我的这些猜测都被任天堂官方的2DS宣传影像无情击破了……面对这样一台突如其来、逆时代而行的掌机，我纵使有千言万语，话到嘴边也只能汇聚成两个字：呵呵。小编们也来感受一下吧。

这位读者你不是一个人，当时小编们看到之后都以为是改图……但官方正式公布之后，小伙伴们都惊呆了！

其实还有人特意注册了一个域名，做了一个1DS的官网，不得不佩服这恶搞的精神啊。

不过这机器没日版，加上锁区等原因，对国内大多数玩日版的人来说可以暂时无视了吧。

Email T-yang：想问下小编的X360手柄是不是RB、LB键都很容易坏、接触不良？我家里4个手柄只有十字键改良的手柄正常，但是另外两个无线和有线的手柄的RB、LB键都出现像是接触不良的情况。我之前用的无线RB接触不良，因为有线的便宜就买了个顶替下，但是买了不到一年，现在RB就已经没反应了……我不是很想换手柄，毕竟手柄即使是有线的都比较贵，无线就更不用说了，我想问RBLB键能不能修的？小编们是怎么处理的，还是直接换一个？

我和稀饭作为编辑部里玩X360最多的两个人表示，X360手柄十分皮实。我自己打了6年X360，全成就400个游戏，手柄只换过一个，不过坏的地方确实是RB没错。因为实在用了太久，就直接换了，没想着修。如果你的手柄很快就坏掉，那有可能是买成了组装手柄。

一刀有话说（特别版）Vol.82



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，“游风艺苑”7月联合最佳评选获奖情况已经出来了。

优胜奖：Rainbow 3 数位板

获奖者：覃嘉昱（南宁）**作品：**1号《Fate 性转 e》

而获得参与奖的8名作者及作品分别如下：

邹腾（北京）	2号《龙之皇冠》	陈钟文（上海）	3号《丧尸》
gencao123（上海）	6号《波斯王子性转》	八望龙崎（广州）	7号《游戏王水浒人物》
覃嘉昱（南宁）	8号《初音》	phideas（广州）	10号《原创少女》
BLACK.F（广州）	9号《爱丽丝》	罗辛昕（南宁）	11号《凌波丽》



他们将得到价值30元左右的精美ACG周边书籍。

好了，以上就是我们7月份评选活动的获奖情况。

在在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网ucg.cn上看到“游风艺苑2013年8月最佳作品评选”的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月AB两期杂志所刊登的这12幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上8月候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



1号
总第329期（2013年9A）
作品：《讨鬼传之樱花》
作者：伽蓝业火（常州）



2号
总第329期（2013年9A）
作品：《息吹》
作者：宣扬（北京）



3号
总第329期（2013年9A）
作品：《初音》
作者：覃嘉昱（南宁）



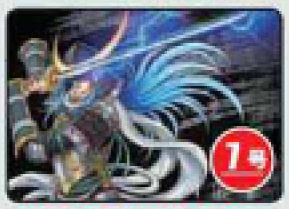
4号
总第329期（2013年9A）
作品：《十六夜》
作者：有须 hideki（上海）



5号
总第329期（2013年9A）
作品：《偶像大师》
作者：宗大鹏（扬州）



6号
总第329期（2013年9A）
作品：《讨鬼传》
作者：喵呦酱（北京）



7号
总第330期（2013年9B）
作品：《伊达政宗》
作者：宣扬（北京）



8号
总第330期（2013年9B）
作品：《莫妮卡》
作者：Bsker（上海）



9号
总第330期（2013年9B）
作品：《原创魔女》
作者：康路（广州）



10号
总第330期（2013年9B）
作品：《弥生椿》
作者：洛子（上海）



11号
总第330期（2013年9B）
作品：《安培晴明》
作者：伽蓝业火（常州）



12号
总第330期（2013年9B）
作品：《幕府将军》
作者：余成业（北京）

Email Prisca：我总把《逆转裁判》的王泥喜看成王泥马是怎么回事啊！一不留神就读成了王泥马法克……已经顺嘴好多年再也改不过来了。好吧，其实他们俩是亲兄弟，下面还有两个妹妹，叫做王妮拉和王妮雅。于是构成了和谐快乐的喜、马、拉、雅大家族。

不得不为你的YY能力点一个赞。其实我想说我也把王泥喜看成王泥马了，都怪固有思维惹得祸啊！

明明就是思想不纯洁，推什么责任！

你敢说你没看错么？

我……我从来就没说我纯洁过！

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期互动信箱奖品：东京游戏展2013纪念礼品20份



此图为2012年TGS赠品，仅供参考。

6B互动信箱礼品名单

大奖 北通特洛伊无线手柄

北京	华楚昂		

一等奖 北通动力重装（迷你版）

深圳	宋 巍	杭州	吕 凝

二等奖 北通HDMI高清线

苏州	林尧聪	大连	沈志春
天津	邓 湛		

三等奖 北通微型USB数据线

唐山	邵仕豪	无锡	沈玉琴
青岛	邱其彤	北京	张新叶
广州	刘靖洋	上海	王勋新
广州	张 健	上海	张 勇
广州	祝 琦	苏州	刘颖娇

本期问题

一、你对本期杂志的总体印象如何，说说满意和不满意的地方。

二、年末大作如云，你希望杂志重点制作哪些游戏的攻略。

三、对TGS报道的建议和意见，请一并写下。

（本期互动信箱抽奖活动截止2013年9月30日，平信快递以发件日为准。）

如对特定游戏公司有爱，可在来信中特别注明，我们将尽可能地调配奖品。

1 **电子邮件：** ucg@ucg.cn

2 **邮政信件：** 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 **邮编：** 730000

Email yif gao：小编们，你们知道8岁男孩因为玩《GTA》而开枪杀人的事吗，作为一个游戏人，小编们怎么看？会不会影响游戏界呢…

类似的事情已经司空见惯了吧，比如某某青年沉迷网游什么什么的。但不能凭这点就认为游戏是有害的，毕竟在《GTA》上千万销量面前，这种事情只能算个别情况。而且《GTA》对应年龄本来就是17岁以上的啊。

就好像整天玩绅士游戏的宇宙人现实中也不见得会做绅士的行为。

为啥要用我来当例子，我感到了深深的恶意。

Email Tamaya：冲着《Fami通》的满分评价入手了《乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗》，谁知连半个月都不到就已经跌价一半还多，简直累爱。都说"高分信媒体、低分听自己"，可这回是连媒体也信不得了。亏得我还是第一时间高价入手的游戏，能索取精神抚恤金吗？

可以尝试给发行商南梦宫写信，不过99%不会得到任何抚恤金。"高分信媒体"这句话，这个媒体应该特指咱们杂志你说是不是（臭屁状）。

Email 谢彦彬：作为一个索饭好累！索尼啊，好好的科隆游戏展被你弄得跟学术交流会似的，干嘛不多带点惊喜给玩家啊！还有你在科隆游戏展上的导播是怎么了，第一次看到怎么奇差无比的直播，好好的直播切镜头频繁作死，看得我头晕啊！

科隆游戏展索尼发布会的这位导播同志大概可以载入史册了，多年之后哪怕玩家们已经不记得这场发布会究竟公布了哪些内容，也不会忘记这位导播高超的"卖队友"技能的。

至于把发布会搞成学术交流会，老实说索尼也不是第一次这么干了，大概是因为亮点基本已经在E3上吐干净了吧。不过前不久在日本召开的发布会倒是高潮不断，体验这种过山车一般的感觉不也正是主机粉的乐趣之一吗？

Email 红叶糕：听到八重樱在解说《木偶历险记》时说一看到拿着剪刀的木偶历险记就会和恐怖联系起来，我不禁好奇八老师你到底过的是怎样的悲惨童年啊？竟然会留下如此创伤般的回忆，忍不住想给你点上一根蜡烛……

可是真的很可怕呀，特别是这种拥有人类的容貌的无生命体，骨子里就散发着不安定因素，谁知道在没人操纵它们的时候，它们会作出些什么事情。

若要这么说的话，我觉得八老师你家的那些娃娃倒是比木偶更加可怕呀！

胡说！她们都是我的小天使！

所以恐怖与否，关键还是看脸么，真是个悲伤的故事……

Email 看了329期的《游戏心情》栏目才发现原来在《最后生还者》中居然有这么多隐藏起来的彩蛋，我玩的时候只顾着着急通关，根本没有仔细观察过周围，因此这些有趣的彩蛋都错过了，真是遗憾！不过让贾斯丁·比伯演德雷克船长是个什么展开？那拍出来一定是100%的德"雷"克呀！

在游戏中埋彩蛋是很多欧美厂商最喜欢干的事，所以大家在进行游戏时也不要光顾着杀怪走流程，偶尔停下来欣赏一下周围的风景备不住就会有更多惊喜被发现哦！

我觉得会出现贾斯丁·比伯，恰恰是证明了制作组内有J·B的粉丝吧，明知让J·B出演德雷克是最不可能发生的事，却忍不住想要恶搞一番。当然，备不住20年以后的J·B还真有可能会和船长有几分相似，毕竟连当年的奶油小生莱昂纳多·迪卡普里奥都能摇身一变成为沧桑大叔，我觉得只要他们肯颠覆固有形象，没有什么是不可能的。

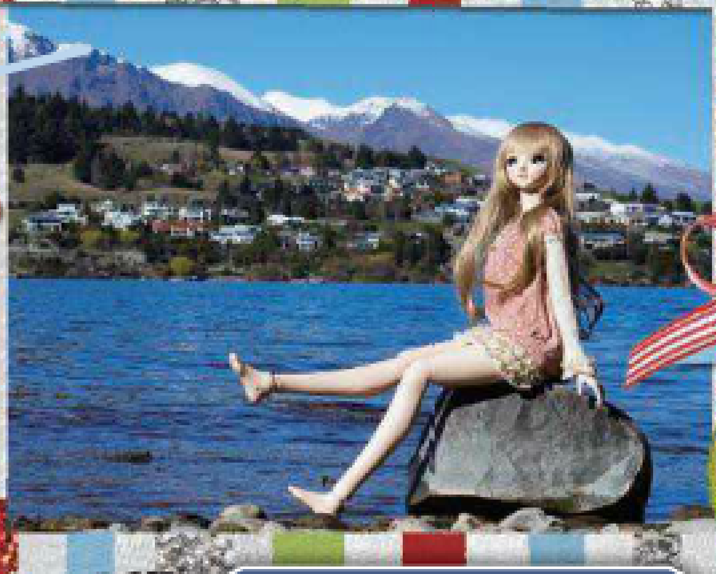
我比较好奇20年后还会有人知道贾斯丁·比伯是谁吗？

介于J·B庞大的粉丝数量，我觉得时雨同学你还是收回这句话保命为上啊……

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



By:八重樱 湖边少女

华尔兹



※连续搞了3天丧尸（每天从白天打到晚上三四点）终于解了彩蛋。新地图——起源的设计很棒，无论解谜还是地图都在水准之上，想想可能2015年才有新丧尸地图实在让人难熬。至此《COD 黑暗行动Ⅱ》达成了2000点，也算为我的丧尸之旅划下了完美句号。

※《GTA Ⅴ》的投资成本已经媲美顶级的好莱坞电影，即使它的受众群再高，也要过千万后才能收回成本，这说明有时候顶级团队做游戏真不只是为了钱的，回头看看日本满分神作大作《JOJO全明星大乱斗》，我这个荒木死忠也爱莫能助了。

※入了一个DAMTOYS出的德军丧尸模型，实在太帅了，我从3月预定到现在才发售，之后又卖肾定了一款Hot Toys 1/4蝙蝠侠，弥补之前的遗憾顺便镇宅，只不过预定下手太便真是挨了不少刀，心疼。这暗示着我要掉入欧美模型的原力中了吗？不要啊。

9月关键词

TGS、艾美奖、《GTA》、《神盾特工局》

胜负师



●截稿后过不了几天，我和我的小伙伴们就出发去东京了。从业十一年，才去过两次TGS，不过两次均收获颇丰，算得上是职业生涯的宝贵财富，第三次相信也会如此吧。就个人感受而言，去得少其实也挺好，多了点兴奋，少了份麻木。

●这期刚开始的时候，在微博上公开招募视频解说员，短短一个星期就有近百人发来声音小样。数轮甄选之后，有4人（两汉子两妹子）最终入选，从本期开始会在光盘及网络视频中陆续亮相。对新解说有什么意见的话请来信告知，我会代为转达，帮助他们不断成长。

●前些日子发了条长微博，说的是我粗丢了重要的包包，后来被人送回来的事，本来是件平常的拾金不昧的故事，只是结局有些耐人寻味，结果还被某派出所转发了，打招呼时发现是UCG的老读者。看来我们的机友遍布五湖四海、各行各业啊！

●上期提到减肥的话题，可这两个星期所有关于运动的计划几乎都可耻地失败了。所以，下期在TGS视频里面，如果你们看到一个黝黑的胖大叔，没错，那就是我……（含泪跑开）

本期个人签名

PS4+PSV 2000+PSV TV三件套加起来还不及一部旗舰手机贵！

哪尼



◆转眼来到编辑部已经有几个月，从最初几天略微的不习惯，到现在对这里的天气、饮食、生活节奏习以为常，感觉就像已经在这里生活了很长一段时间似的。人类的适应能力果然很强，又或者是我过于随遇而安了？

◆这个月面临断网危机，正好电信在推广100M光纤，价格还颇为合理，于是便和舍友们一起申请办理。从小到大都没用过这么大的带宽，搞得现在还莫名有些期待，果然是个没见过世面的乡下人。当然最希望的还是能对PSN的下载速度有所帮助，如今电信网络与PSN越发八字不合，每次下载都是一场漫长而又痛苦的等待。

◆九月份真是热闹纷呈，截稿前索尼在发布会上一口气公布了新型号的PSV和全新的机顶盒PSVITA TV，接下去苹果的新品发布会过后便是TGS 2013，厂商们还真是喜欢扎堆开发布会。而即将发售的《MH4》和《GTA5》又都是众所周知的时间杀手，看来注定了是一个充实无比的9月啊。

◆《木偶历险记》真是一款创意十足的作品，游戏体验下来仿佛是在看一场光怪陆离的怪诞喜剧，一边享受着轻松诙谐的剧情，一边又要全神贯注地进行操作，这种感觉相当奇妙，JAPAN STUDIO果然没有让人失望。

本期个人签名

jubeat plus配信了炉心融解、Just be friends和GUMI的Poker Face，一本满足

狼来了



【生活】有些人喜欢嘲笑事物的表象，却察觉不到事物的本质；有些人喜欢讽刺别人的一切，无论失败还是成功；有些人喜欢在别人都不放在眼里的事物上寻找优越感；有些人看到别人高兴他们就不开心；当遇到上述这些故意给你添堵的人时，这些人也许也是成功的人，但道不同不相为谋，做好自己的事情就行了，和他们争执只会惹得自己一身腥，何苦呢。

【生活】马上就到中秋节啦，但是因为中秋前后是每年里最忙的TGS时期，因此打算提前回去陪陪父母。本来想突然回家给他们一个惊喜的，没想到老妈电话先打过来了，"我和你爸下周去欧洲旅行"。我妈一直是个超级自我以及控制欲极强的女强人，现在她退休在家，没事就打打牌跳跳舞，真闲下来了就会打电话来抱怨我不和家里联系不孝顺云云。但是当我联系的时候，我妈又会因为正在做美容、跳瑜伽等三姑六婆的事而不耐烦地敷衍我两句然后挂电话。工作多年后，我妈说她觉得做得最错的事，就是我大学毕业后没有把我留在她身边，而我觉得，她于我，最正确的一件事就是让我离开她所在的城市去外面的世界闯荡。

本期个人签名

作死的南梦宫！



宇宙人

☆下期就到TGS了，这次能被派遣去日本采访现场简直非常兴奋和紧张。记得当年还是高中生的时候就跟好友一起看UCG的报道，并对TGS心生向往，而且下定决心有机会一定要去一次，不过因为条件限制当时只能约好高中毕业之后一起去CJ（而且最后还没去成），现在回忆起来就像做梦一样。不过这件事令我相信，所谓梦想这种东西只要去努力，肯定还是有机会实现的。

☆因为长期以来被旧手机的傲娇各种虐惨，比如经常没信号、多开两个程序会死机、上网慢等等，加上屏幕中间已经失灵了，于是狠下心来换了一台时雨推荐的富士通f-02e。毕竟第一次出过，得有像样点的装备啊对不对，而之所以选这台是因为廉价高性能，目前用了几天感觉良好，不过耐不耐用还得看时间的考验就是。

☆回了一趟家买了个大行李箱，才花了不到200块，回想起之前在这边看到的那些箱子每个价位都几百几千的，果然还是家里的物价更加亲切。

本期个人签名

任何救赎涉及到钱，都是悲伤又沉重……



八重樱

★旅游一趟回来全家老小都生了病，我是晒得脸脱皮，家人回来后刚吃了一顿"地沟油"就开始上吐下泻，而狗狗则在寄养宠物医院的十天中感染了感冒，咳嗽、打喷嚏、发烧，顺便还得真菌皮炎。早知这样，还不如把狗狗寄养到推来了同学的家里去呢，总好过花了将近一千块钱还惹了一身病回来……反正这家宠物医院已经被我彻底拉入黑名单了。一别十日，狗狗也与我生分了不少，以前我一伸手它就会把脑袋主动凑过来求摸摸，而现在却会躲开我的手，估计是在报复我不管它，我好受伤啊T_T。

☆马上就要踏上2013年的TGS之旅了，这是我第2次亲赴TGS现场，加之今年又是新主机推出的一年，必定会是好戏连台啊！别的不说了，《战国大香蕉4》先玩他个5遍！

本期个人签名

灵魂留在了特卡波。



稀饭

【游】虽然有点迟，最近终于玩上了《噬神者2》的DEMO，因为没有玩过PSP上的前作，所以一上手各种不适应，连招式该怎么发都不懂，加上游戏本身比较依赖R键，各种误操作。不过幸好游戏本身前期难度设计很合理，加上有系列老手新小编哪吒带路，上手后发现的确很爽快，要是年底时间空闲（基本上是不可能的了……），可以和大家联一把。

【剧】恰逢第二季开播，我就开始补之前落下的《新闻编辑室》第一季，这剧其实倒也不是每时每刻都像第一集地紧凑，但人物对话速度和剧情的深度还是非常不错的，个人最喜欢的就是角色们的剧烈争吵时突然冒出的脱线话语，笑果很强烈，有几次都把我给笑抽了。

【书】因为某呼啦圈双刀流传人想要在亚马逊买书，我就搭顺风车买了之前一直颇有兴趣的《利维坦号战记》三部曲，某种程度上，这书可以被当成是欧美的轻小说，但在写作水平上可就比一般的日式轻小说高明多了，背景设定也是极具有趣，使用的是架空历史，讲述了在生化技术和蒸汽技术极度发达的虚构地球上，一次世界大战爆发过程中一位少年王子和一位平民少女的冒险故事，用了三个晚上我就把三本书都读完了，感觉非常精彩，虽然可能没到《哈利波特》的程度，但如果各位读者和我一样喜欢蒸汽朋克题材，那《利维坦号战记》的确值得一读。

【画】赤松健开了新连载《UQ HOLDER!》，立刻拜读，剧情还是他最擅长的后宫，不过格局显然是大师手笔，而且还有流畅帅气的打斗场面，必须点十个赞。至于吸血鬼依文变成了御姐，我是各种喜欢，萝莉控们就一边哭哭去吧！

本期个人签名

还有两个月就入冬没法游泳了，是不是该办个健身卡捏~~



时雨

【阅读】一手滑和稀饭老板一起买了一堆书，类型杂七杂八，什么都有。其中最喜欢的一本是《夜话港乐》，从小就听粤语流行歌长大，但没想到歌词背后隐藏着这么多的故事。比如《最佳损友》是黄伟文写给杨千嬅的作品，在此之前黄伟文已经七年没有为她写过词。比如《昨晚你已嫁给谁》和《明天我要嫁给你啦》是两个主人公在不同的角度去看一件事，让人惊讶。推荐听惯港乐的读者们去找来看看，然后重新听回这些歌曲会有不同的感受！

【游戏】最近尝试的游戏比较多，《失落的星球3》感觉比较失望，驾驶机甲时大量的QTE也把我累得半死。《魔装机神Ⅲ》也是老路子，没有太多让人兴奋的点。最惊喜的游戏是《雷曼 传奇》，以前接触这个系列不算多，没想到已经进化到这个程度，最让人印象深刻的是几个隐藏关卡的创意要素，依靠点阵化、黑白画面、鱼眼效果来提升难度，算是不错的尝试。

【新主机】近期索尼和任天堂都有了新的动作，关于2DS的想法我在编辑视点已经说了，这里稍微提一下对PSV TV的看法。与其说这是一部游戏机，不如说是一台机顶盒。靠整合自家的音乐和影视服务给日本的消费者带来配套的收费服务。至于游戏功能，只是为了在差异化竞争中取得优势的结果。这款硬件可以看做是Apple TV的索尼版，至于索尼能否做到和苹果那样的成功，则是另外一个讨论范畴。我始终觉得看待一个新东西的产生，不能只局限在东西本身，稍有不满意就带上个人情绪开喷。每款产品都会有自家的战略需求和定位，看得宏观一些会更客观一些。

本期个人签名

期待TGS的到来！



纱迦

★补完《COD 黑暗行动Ⅱ》的最后一个DLC，我的全成就游戏数量达到了400个。截稿前手一滑，又全了两个游戏。（笑）10个月丧尸打下来，又多认识一堆好友，100个好友的上限早已无法突破，只希望赶紧玩上Xbox One，100万个好友随便加有木有！和去年一样，年末要多打大作，所以成就增长率势必要下降，特别是今年还要搞《GTA5》这个正GAME，估计150小时没跑。不过这样的正GAME当然要支持，目前帮派已经建好，只等9月30日的到来！

★这期前华我和LP去了趟泰国普吉岛。玩海的地方都差不多，这里也不例外。只不过这边的物价实在是有够低的，一趟玩下来真是吃好喝好玩好睡好。最扯的是这边的无敌海景小别墅的过夜价格和深圳同面积大小房子的租金相仿，顿时我就有一种长期租下来然后发稿子回编辑部交差的冲动。而且泰国的电话卡还挺便宜，50元人民币就是3G无限流量，回头望向国内……

★2DS和PSV TV都挺奇葩的。前者那个造型，真心不想说了……就记得那一年的情人节，任天堂公布了GBA SP，那截然不同的造型让人一看就有买的冲动。任天堂当时自豪地宣布，它的每一款主机上市前都有数十种造型备选，GBA SP就是当时GBA的一种方案。如今十年过去了，任天堂的底气也没了……PSV TV就游戏方面来说真心没什么意义，能输出PSV画面是不错，可惜不是所有游戏都对应。至于降分辨率传输PS4画面，我只能呵呵了。其实给PSV 2000加个HDMI输出端口，等PS4出了再出个带HDMI输入端口的PSV 3000不就行了么？说到底，其实还是索尼眼红微软Xbox One的TV政策，只希望PSV TV别成了下一个PSX。

本期个人签名

哥要技术有技术，要基友有基友，啥游戏不能全？

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2013.09.12-2013.12.31
■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

近期又迎来了一次发售狂潮，《失落的星球 3》、《雷曼 传奇》、《JOJO 的奇妙冒险 全明星大乱斗》和《魔装机神Ⅲ》都是值得一玩的游戏，而我们即将迎来重量级的大作《怪物猎人 4》和《横行霸道Ⅴ》的降临，玩家们是否已经摩拳擦掌准备投入游戏了呢？TGS 展会召开在即，到底会有什么新作出现也让人雀跃不已，着实让人感觉身为一个玩家真是幸福的事情。最近发售日的变化则是《妖圣剑士 F》宣布延期，还好延的时间并不长，喜爱的玩家不用等待太久就能享受游戏了。

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 9 月					
26 日	明治东京恋伽	明治东京恋伽	Broccoli	文字冒险	日版
26 日	百物语 浪漫怪谈	百物語 ~怪談ロマンス~	QuinRose	文字冒险	日版
2013 年 10 月					
24 日	众神的恶作剧	神々の悪戯	Broccoli	文字冒险	日版
2013 年 11 月					
14 日	噬神者 2	ゴッドイーター2	NGBI	动作	日版
28 日	your diary +	your diary +	Alchemist	文字冒险	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 9 月					
26 日	塞尔达传说 风之杖 高清版	ゼルダの伝説 風のタクト HD	Nintendo	动作冒险	日版
26 日	传奇米奇 2 双重力量	ディズニー エピックミッキー2：二つの力	Spike Chunsoft	动作冒险	日版
2013 年 10 月					
24 日	索尼克 失落世界	ソニック ロストワールド	SEGA	动作	日版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
31 日	Wii Fit U	Wii Fit U	Nintendo	体育	日版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
19 日	监视风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
2013 年 12 月					
11 日	怪物猎人 边境 G	モンスターハンターフロンティアG ビギナーズパッケージ	Capcom	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	猎天使魔女 2	动作	2013 年内	超级马里奥 3D 世界	动作

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 9 月					
14 日	怪物猎人 4	モンスターハンター4	Capcom	动作	日版
19 日	三国志	三国志	Koei Tecmo	策略	日版
19 日	信长的野望	信长の野望	Koei Tecmo	策略	日版
19 日	虫奉行	ムシブギョー	NBGI	动作角色扮演	日版
26 日	魔界王子 devils and realist 代理王的秘宝	魔界王子 devils and realist 代理王の秘宝	NBGI	文字冒险	日版
26 日	经典米奇：米奇的不可思议冒险	ディズニーエピックミッキー：ミッキーのふしぎな冒険	Spike Chunsoft	平台动作	日版
2013 年 10 月					
3 日	SPEC ~干~	SPEC ~干~	NBGI	文字冒险	日版
12 日	口袋妖怪 X · Y	ポケットモンスター X · Y	Nintendo	角色扮演	日版
24 日	索尼克 失落世界	ソニック ロストワールド	SEGA	动作	日版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros.	动作	美版
31 日	纸箱战机 战争	ダンボール戦机ウォーズ	Level-5	策略角色扮演	日版
31 日	Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅	Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ	角川 Games	动作	日版
2013 年 11 月					
7 日	重装机兵 4 月光的歌姬	メタルマックス4 月光のディーヴァ	角川 Games	角色扮演	日版
7 日	救世之鸣	エクステトラ	FuRyu	角色扮演	日版
14 日	星霜的女战士	星霜のアマゾネス	Arc System Works	角色扮演	日版
14 日	徽章机器人 DUAL 甲虫版 · 锹形虫版	メダロット DUAL カブト Ver · クワガタ Ver	Rocket Company	动作	日版
21 日	海贼王 无尽世界 红	ワンピース アンリミテッドワールド レッド	NBGI	动作冒险	日版
28 日	恶魔高校 DXD	ハイスクールD×D	角川 Games	文字冒险	日版
28 日	初音未来 未来计划 2	初音ミク Project mirai 2	SEGA	音乐	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年秋	恶魔幸存者 2 破纪录	策略角色扮演	2013 年冬	大合奏！乐团兄弟 P	音乐
2013 年内	溺王	动作冒险	2013 年内	进击的巨人	未定

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 9 月					
17 日	杀戮地带 佣兵	Killzone: Mercenary	SCE	主视角射击	中文版
19 日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo	动作	中文版
24 日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美版
26 日	英雄传说 闪之轨迹	英雄伝説 閃の軌跡	Falcom	角色扮演	日版
26 日	无双大蛇 2 终极版	无双 OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 10 月					
10 日	月英学园 -Kou-	月英学園 -Kou-	Arc System Works	文字冒险	日版
10 日	弹丸论破 1+2 Reload	ダンガンロンパ 1+2 Reload	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
22 日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	美版
22 日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	中文版
24 日	战国无双 2 with 猛将传 & 帝国 HD	战国无双 2 with 猛将伝 & Empires HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origns Blackgate	Warner Bros.	动作	美版
31 日	超次次元游戏 海王星 重生	超次次元ゲイム ネプテューヌ Re；Birth1	Compile Heart	角色扮演	日版
31 日	高达破坏者	ガンダムブレイカー	NBGI	动作	日版
2013 年 11 月					
7 日	救世之鸣	エクステトラ	FuRyu	角色扮演	日版
7 日	秋叶原之旅 2	Akiba's Trip2	Acquire	动作冒险	日版
14 日	噬神者 2	ゴッドイーター2	NGBI	动作	日版
21 日	新 · 萝萝娜的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士	新 · ロロナのアトリエ はじまりの物語 ~アーランドの錬金術士~	Gust	角色扮演	日版
28 日	白色相簿 2 幸福的另一侧	WHITE ALBUM2 幸せの向こう側	Aquaplus	文字冒险	日版
28 日	真 · 三国无双 7 with 猛将传	真 · 三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 12 月					
19 日	薄樱鬼 镜花录	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	最终幻想 X / X-2 高清重制版	角色扮演	2013 年内	终极地带 高清合集	动作

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 9 月					
12 日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版
17 日	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto Ⅴ	Rockstar Games	动作冒险	美版
17 日	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto Ⅴ	Rockstar Games	动作冒险	中文版
24 日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美版
24 日	职业进化足球 2014	Pro Evolution Soccer 2014	Konami	体育	美版
26 日	装甲核心 判决日	アーマード・コア ヴァーディクトデイ	Fromsoftware	动作射击	日版
26 日	英雄传说 闪之轨迹	英雄伝説 閃の軌跡	Falcom	角色扮演	日版
26 日	阿卡迪亚斯的战姬	アルカディアスの戦姫	日本一	动作角色扮演	日版
26 日	无双大蛇 2 终极版	无双 OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	英雄战姬	英雄戦姫	5pb	策略	日版
26 日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	中文版
2013 年 10 月					
1 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
8 日	超凡 双生	Beyond: Two Souls	SCE	动作冒险	美版
8 日	超凡 双生	Beyond: Two Souls	SCE	动作冒险	中文版
10 日	仙乐传说 混合包	テイルズ オブ シンフォニア ユニゾナントパック	NBGI	角色扮演	日版
10 日	妖圣剑士 F	フェアリーフェンサー エフ	Compile Heart	角色扮演	日版
17 日	圣斗士星矢 勇士	圣斗士星矢 ブレイブ・ソルジャーズ	NBGI	动作	日版
24 日	泪滴三重冠 II 霸王的末裔	ティアーズ・トゥ・ティアラII 覇王の末裔	Aquaplus	角色扮演	日版
24 日	苍翼默示录 刻之幻影	BlazBlue: Chrono Phantasma	Arc System Works	格斗	日版
24 日	战国无双 2 with 猛将传 & 帝国 HD	戦国无双 2 with 猛将伝 & Empires HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
24 日	御姐武戏 Z - 神乐 - With NoNoNo！	お姉チャンバラ Z - カグラ - With NoNoNo！	D3 Publisher	动作	日版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	中文版
29 日	WWE 2K14	WWE 2K14	2K Games	体育	美版
31 日	艾丝卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	エスカ&ロジーのアトリエ ～黄昏の空の錬金術士～	Gust	角色扮演	中文版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
7 日	秋叶原之旅 2	Akiba' s Trip2	Acquire	动作冒险	日版
12 日	幽浮：以敌制敌	XCOM: Enemy Within	2K Games	策略	美版
14 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	中文版
14 日	信长的野望・创造	信长の野望・創造	Koei Tecmo	策略	日版
19 日	监视风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
19 日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
20 日	怪物猎人 边境 G	モンスターハンター フロンティアG ビギナーズパッケージ	Capcom	动作	日版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	中文版
21 日	新・萝萝娜的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物語 ～アーランドの錬金術士～	Gust	角色扮演	日版
28 日	无双大蛇 2 终极版	无双 OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	中文版
28 日	真・三国无双 7 猛将传	真・三国无双 7 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	超级机器人大战原创世纪 无限战斗	スーパーロボット大戦 OG INFINITE BATTLE	NBGI	动作	日版
2013 年 12 月					
5 日	解放少女 SIN	解放少女 SIN	5pb	文字冒险	日版
6 日	GT 赛车 6	グランツーリスモ 6	SCE	竞速	日版
19 日	龙背上的骑兵 3	ドラッグ オン ドラグーン 3	Square Enix	动作角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	最终幻想Ⅹ / Ⅹ-2 高清重制版	角色扮演			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 9 月					
17 日	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto Ⅴ	Rockstar Games	动作冒险	美版
17 日	横行霸道Ⅴ	Grand Theft Auto Ⅴ	Rockstar Games	动作冒险	中文版
24 日	FIFA 14	FIFA 14	EA	体育	美版
24 日	职业进化足球 2014	Pro Evolution Soccer 2014	Konami	体育	美版
26 日	装甲核心 判决日	アーマード・コア ヴァーディクトデイ	Fromsoftware	动作射击	日版
26 日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	中文版
2013 年 10 月					
1 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	中文版
29 日	WWE 2K14	WWE 2K14	2K Games	体育	美版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
12 日	幽浮：以敌制敌	XCOM: Enemy Within	2K Games	策略	美版
14 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	中文版
19 日	监视风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
19 日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	中文版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	剑之街的异邦人	角色扮演			

09.12 AKB 1/149 恋爱总选举

PS3 文字冒险 ■NBGI ■无对应周边 推荐度 B



作为“《AKB 1/48》系列”的第三部作品，本作的可攻略人数达到了系列最高人数——149 人！当中包括了 AKB48、SKE48、NMB48、HKT48 四个组合的成员。“泳装模式”和“制服模式”两种模式是本作最值得注目的亮点，玩家可以在游戏里设置攻略对象的着装，观赏偶像们泳装换装与制服装扮。在约会时还能在换装之后的状态下使用“注视反应机能”进行镜头的局部放大，绅士度简直要爆表。对 AKB 系列成员有兴趣或者对三次元对象攻略有兴趣的朋友不妨来尝试一下本作。

09.14 怪物猎人 4

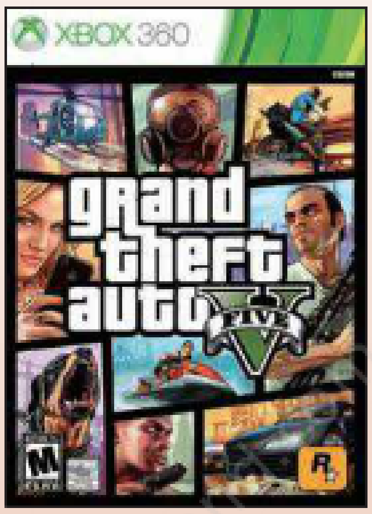
3DS 动作 ■Capcom ■无对应周边 推荐度 S



本作是“《怪物猎人》系列”的正统续作，游戏进行一系列大胆的变革，其中比较重要的一点是强调地图的高低差，玩家可以利用地形做出帅气的跳跃动作，并且同时还能展开跳跃攻击，如果攻击到怪物的指定部位的话，甚至可以骑到怪物的身上，动作性堪称系列之最。而在游戏内容方面，本作不仅新增了操虫棍和蓄力斧两种全新的武器，各种经典的怪物也大量回归，十分厚道。另外，本作加入了线上联机功能，这也是系列首次在掌机作品中加入这一功能，这样一来玩家便可以随时和远方的好友们一起联机狩猎啦

09.17 横行霸道Ⅴ

多机种 动作冒险 ■2K Games ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 S



史上第一次，“《横行霸道》系列”中出现了三位，而不是过往的一位主角，这款作品就是《横行霸道Ⅴ》。除了这个特点，本作的进化之处还有很多，例如明显胜过以往一筹的画面水平，更多更丰富的游戏内容，更大的场景，和更有趣的分支任务。在游戏发售两周后，还会有更精彩的《横行霸道 OL》模式推出，各位玩家绝对会沉醉其中不能自拔。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE 友基 特约

开学了，本栏目的来稿信箱又热闹起来了，其中自然少不了来自新画手的来信，但很多只是在邮件里敲了一两句创作感言便贴了画稿附件发Email过来的。说实在的，其中不乏质量上乘的作品，但因作者没有留下姓名、笔名以及详细地址，因此这些稿件在刊发优先权上就不得不排在那些资料齐全的作品后面了。因此这里特别提醒一下给栏目投稿的新朋友，来稿Email正文请务必把个人信息写清楚。此外，8月评选获奖名单及9月候选作品资料，请参阅“读编往来”栏目里的“一刀有话说 特别版”。各位拿到杂志时9月评选投票页面应该已在ucg.cn上线，为自己心仪的作品投下一票吧！





上海·Bsker

作为Capcom经典格斗“《恶魔战士》系列”中最具魅力的女性角色之一，莫妮卡的形象在资深FTG玩家群体中可谓深入人心，上图这幅同人作品采用了类似欧美插画的技法，虽略显另类，但画面中洋溢着的这种别样的魅惑气息，却是原汁原味的。

北京·宣扬

一幅似乎将《战国无双》及《战国Basara》的伊达政宗造型合二为一的作品，但整体上看人物标志性的特征都保留下来了，很传神。此外，利用墨迹飞白笔触设计的背景，使作品充满霸气豪快的感觉。





上海·洛子

弥生椿在《苍翼默示录 刻之幻影》中的两种造型各具特色，而上图将这点把握得很好。黑羽毛的点缀及人物的深沉表情将椿的“黑化”表现得淋漓尽致，而一旁眼神坚定的十六夜又象征着她将正义贯彻到底的决心。



广州·康路

“白雪覆盖的山间，盘踞着早已被世界遗忘的魔女。她黑色的血液渗透岩石，培养出只效忠于她的魔怪……”以上摘自这幅原创稿件的创作感言，不过图中的魔女分明走的是唯美路线，这是要闹哪样啊？

常州·伽蓝业火

伽蓝业火MM是绘制各类游戏妹子的高手，但这次她带来的是一幅《无双大蛇2》版的《安倍晴明》，人物清新的气质中带着些许阴柔感觉，看来果然是出自女画手笔下的作品啊！



北京·余成业

左图的和风作品名为《幕府将军》，除了颇具气势的构图外，对光影的处理也是稿件的亮点，背景中燃烧的树木造成了侧逆光效果，令人物平添几分威严气息。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



如幽灵般潜入
猎豹般迅猛
突袭般冲锋
带来行云流水
的潜入体验
中文版已上市！
分裂细胞 黑名单
Splinter Cell: Blacklist
机种：PS3、Xbox360 和 Wii U
类型：动作射击
发行：Ubisoft
发售日：已上市



下期预告

下期是 东京游戏展特刊

UCG报道团进击TGS现场

至尊攻略 横行霸道V | PS4 东瀛决战

怪物猎人4 | XBOX ONE

总第331期 | 2013年10月A



